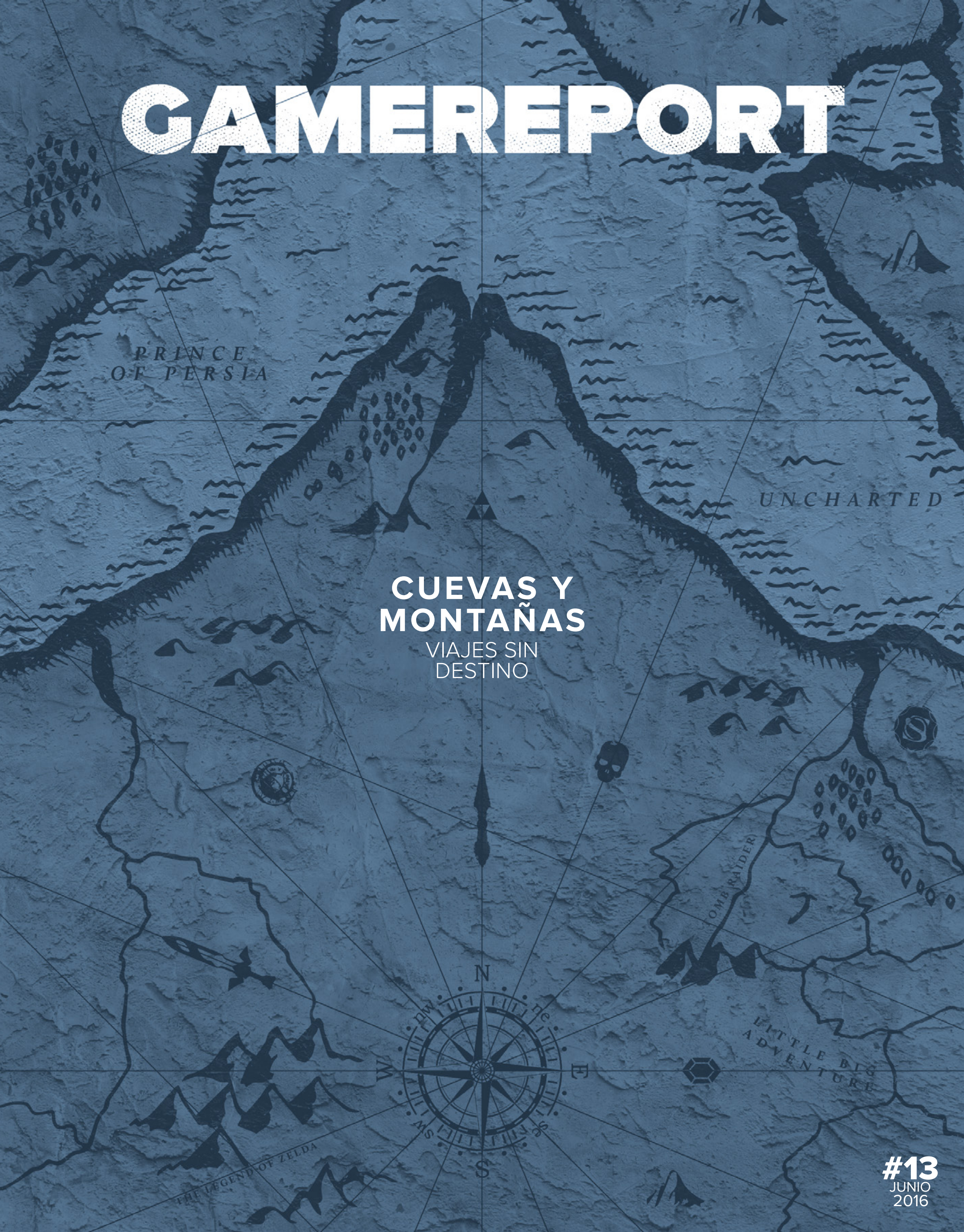



# CUEVAS Y MONTAÑAS

VIAJES SIN DESTINO

#13
JUNIO
2016

# Morir será la mejor aventura

*por Elena Flores*

Las caprichosas leyes de la realidad constriñen, altivas, nuestro día a día en un mundo donde hay poco margen a lo inesperado y la aventura es sinónimo de onírica y ficción. Conforme uno va creciendo, se da cuenta de ello: las cajas dejan de ser castillos, los cocodrilos ya no infestan el foso de la bañera y leer *grapas* con una linterna bajo la manta es una actividad olvidada bajo una pila de horas de sueño aplazadas. Llega un día en el que todos nos convertimos en Peter Pan y deseamos —demasiado tarde— no crecer jamás, para poder seguir optando a todos esos puestos de astronauta, espadachín o héroe galáctico que se abrían ante nosotros. Afortunadamente, el videojuego, como ese secundario de las *pelis* que aparece para agarrar la mano del protagonista cuando cuelga del abismo, se ha plantado frente al anodino día a día para cuestionarle por qué no puedes ser un reputado arqueólogo *cazarreliquias* al salir del trabajo, un héroe de leyenda en el autobús o un solitario guerrero en busca de la redención antes de ir a dormir.

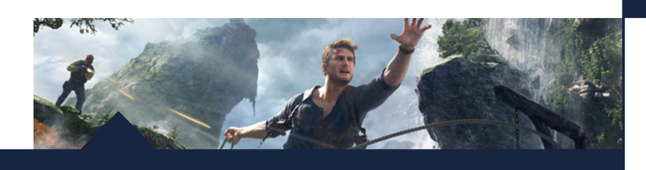
Como un homenaje desde el corazón a nuestro espíritu aventurero, la adrenalina es bombeada a través de las páginas del decimotercer número de GameReport para permitirnos mantener el ritmo mientras nos abrimos paso por las pixeladas ruinas exploradas en 'Indiana Jones and the Fate of Atlantis' y acompañamos a la señorita Croft en su escalada a través de la historia; de su historia. Personificando al hijo que jamás nació de tan excelso dúo, Nathan Drake se yergue en la saga 'Uncharted' como legítimo heredero de esa faceta de la aventura que se codea con supersticiones, códices y entornos paradisíacos. No obstante, no todo es cuero, disparos y parajes vírgenes. El futuro es la mejor nave en la que embarcarse para vivir aventuras, y muchos encontrarán aliento y frescor tras tanto polvo y humedad en el frío e industrial acero de los *mechas* de 'Xenoblade Chronicles X'. No podemos olvidar la figura del héroe, pilar por antonomasia en cualquier aventura que se precie, como aparentemente lo es Link, en la saga 'The Legend of Zelda'. Pero al igual que el mejor perfume se encuentra en frascos pequeños, los grandes héroes habitan en los corazones más humildes, como el de Frédérick Raynal, que fue capaz de gestar la epopeya en la que se embarca Twinsen en 'Little Big Adventure', o el de Roberta Williams, orgullosa madre de las aventuras de ordenador. Y finalmente, si terminamos exhaustos, podemos recostarnos y sumergirnos en los mundos oníricos de 'Anodyne', en uno de esos duermevelas donde se emborronan realidad y ficción.

Lancémonos a lo desconocido, coqueteemos con lo inexplorado y soñemos con lo imposible. Sin miedo. Nada puede salir mal, como nada puede salirle mal a ese niño que cabalga sobre escobas, escala kilométricos sofás y surca océanos de edredones. ¿Y si fracasamos? «Morir será la mejor aventura». Y si morimos, siempre nos quedará una vida extra.

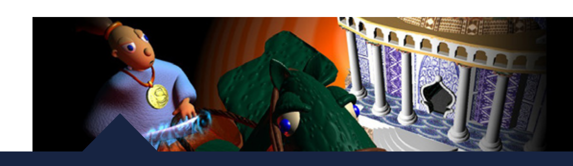
# Contenidos

#13 JUNIO 2016











# GAMEREPORT

#13
JUNIO
2016

## Contacto

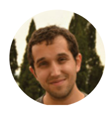
www.gamereport.es
info@gamereport.es
*@GameReport_ES*



## Equipo



**Israel Fernández** escribe cosas a todo volumen desde su cuartel general en Toledo. Lleva el fuego.
// Redactor
*@ProggerXXI*



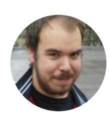
**Fernando Porta** es redactor a tiempo parcial y jugador a tiempo completo. Actualmente, reside en Madrid.
// Redactor, Community Manager
*@ferporbar*



**Pedro J. Martínez.** Ingeniero industrial que no se conforma con erigir refinerías y prefiere perderse por apacibles prados pixelados.
// Redactor, Revisor
*@LoquoPJ*



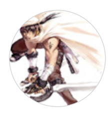
**Pablo Saiz de Quevedo.** El rol alivia sus penurias cotidianas y el terror es su dosis de adrenalina favorita.
// Redactor, Revisor
*@PabloSQG*



**Juanma García** conecta el escribir sobre videojuegos con la ingesta de Doritos. Reside en Madrid rodeado de gatos.
// Redactor, Community Manager
*@Enigmahate*



**Alejandro Patiño.** Hace eones jugaba a videojuegos. Hoy sólo lo intenta. Se inspira al grito de "SEEEGAAA".
// Redactor
*@_Ayate_*



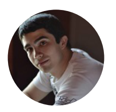
**Marcos Gabarri.** Salamanca, 1988. Escribe debajo de fogones escoceses y entre apuntes de lenguas modernas.
// Redactor
*@soquam*



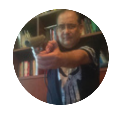
**Elena Flores.** Graduada en Diseño y Desarrollo de Videojuegos. Desde que la secuestró Tantalus en 2001, no ha vuelto a ser la misma.
// Redactora, ilustradora
*@nao_chan_91, elenaflores.es*



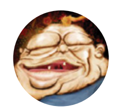
**Ezequiel Sona.** Diseñador gráfico y viajero del tiempo. Hace como que juega en alguno de sus ratos libres.
// Director de arte
*@Ezekmt, cargocollective.com/ez-ek*



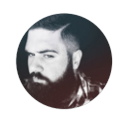
**Sergio Guerreiro.** Opositor, cuando sale de la cueva juega a videojuegos y escribe sobre ellos u otras cosas que le llamen la atención.
// Colaborador, Redactor
*@Oldtaku*



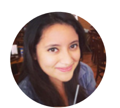
**Raúl Montón.** Historiador y arqueólogo videojueguil, locutor de radio, redactor de los de antes y jugón ante todo.
// Colaborador, Redactor
*@blogdepunisher*



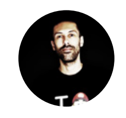
**Javier Cadenas.** Salvación y a la vez condena de Aventura y CÍA. Guardián de las esencias de la aventura gráfica.
// Firma invitada
*@aventuraycia*



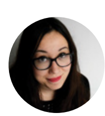
**Joaquín Calderón.** Diseñador gráfico, ilustrador. Tengo una vida en vectores y píxeles muy rara.
// Colaborador, Ilustrador
*@MrSheloner, behance.net/Sheloner*



**Karen Novelo.** Diseñadora e ilustradora 3D. Amante de los videojuegos, el jazz y el buen café.
// Colaboradora, Ilustradora
*@venusiana_, behance.net/venusiana*



**Francisco Miguel Martínez.** Aprendiz eterno de diseñador gráfico y retrogamer empedernido. Miembro vetusto de Akihabarablues.com
// Colaborador, Ilustrador
*@Roswell_AKB, goo.gl/DxblO2 (Flickr)*



**Laura Casaiz.** Diseñadora gráfica e ilustradora a tiempo completo, maga blanca a tiempo parcial.
// Colaboradora, ilustradora
*lauracasaiz.es*



**Juan Rubí.** Diseñador gráfico e ilustrador compulsivo. Amante del terror, la ciencia ficción y la cerveza bien fría.
// Colaborador, ilustrador
*facebook.com/juanrpuig*

# Cinco juegos que te arrastrarán al Otro Mundo

*por Israel Fernández*

Hay juegos que nos transportan, nos elevan, nos arrastran a ese OtherWorld tan consistente, tan diegético, que podríamos quedarnos encerrados dentro y no sospechar que estamos ante mera ficción. 'Demon's Souls', 'Eternal Darkness', 'Hunter', 'Mizzurna Falls', 'The Nomad Soul'... cada jugador tiene el suyo particular. Los cinco que vienen a continuación comparten almizcle y coquetean con la oscuridad y los abismos con pinchos a lo 'Mortal Kombat'. Escenarios embriagadores y mecánicas distintas a lo habitual, de amplitud agotadora y, a veces, extenuante. Lugares que hay que visitar al menos una vez en la vida. Porque los juegos que proponen un cambio no se dejan a medias: se llevan hasta el final, con nosotros dentro.

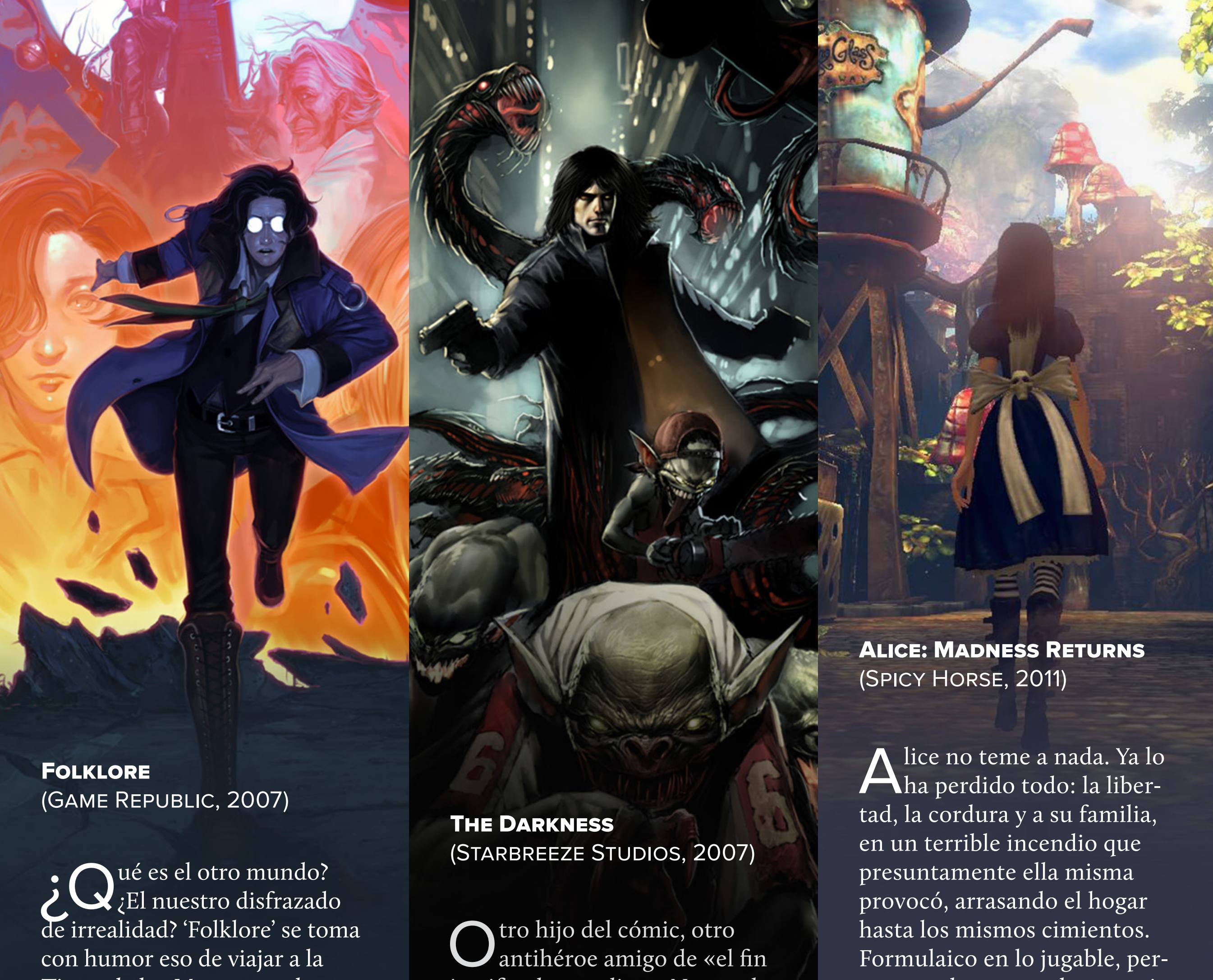


## Legacy of Kain: Soul Reaver
(Crystal Dynamics, 1999)

Desde la secuencia inicial, frente al Lago de los Muertos, hasta el *cliffhanger* final, el mundo de Nosgoth tiene la textura con la que están hechos los sueños rotos. Devorar cada alma, explorar cada confín con ese Raziel desfigurado y frágil, mientras viajamos entre portales y planos astrales empalando a vampiros traidores, evoca una auténtica sensación de estar en otro mundo, en uno arcano e inmaterial. ¿Qué es la reencarnación? ¡Una entelequia! ¿Y la transmutación? ¡Una quimera! La única verdad es la inmortalidad.

## Shadow Man
(Acclaim Studios Teesside, 1999)

Para sobrevivir a la oscuridad debes sumirte en ella, ser parte de ella. La Zona Muerta es intrincada, perversa, sin un ápice de clemencia. Aunque 'Shadow Man' nació en forma de tebeo bajo el sello Valiant Comics, nuestro Mike Le Roi, negrata de Louisiana convertido en maestro del vudú, es una reformulación completa, estética y conceptualmente. Iguana Entertainment, subsidiaria de Acclaim, conformó una brillante dirección artística, copada de referencias literarias, conjuntando asesinos de la época victoriana, asilos neogóticos y armamento *steampunk*. El apocalipsis se ciñe a cada paso; más nos vale perder el miedo.



**Folklore**
(Game Republic, 2007)

¿Qué es el otro mundo? ¿El nuestro disfrazado de irrealidad? 'Folklore' se toma con humor eso de viajar a la Tierra de los Muertos en busca de un ser querido; no tanto como 'Grim Fandango', pero casi. Un cruce ambiental entre 'MediEvil' y 'Nier'. Neverworld, que debe su nombre a la mitología irlandesa precristiana, es un *peterpanesco* espacio de ingenio y creatividad, de magia; también repetitivo, parco en documentación y apocado en exceso, pero no deja de ser uno de esos cosmos latentes que ya no se hacen. Como un reino olvidado por las compañías de venta de paquetes turísticos.

**The Darkness**
(Starbreeze Studios, 2007)

Otro hijo del cómic, otro antihéroe amigo de «el fin justifica los medios». No queda piedad en el mundo, cuanto menos en el Infierno. En 'The Darkness' el miedo lo provocamos nosotros; la muerte es un mero peaje para Jackie Estacado, que empezó en la mafia desde abajo, con apenas nueve años. Entre monólogo y monólogo vamos cobrando nuestra venganza, tomando más y más poder. Pero da igual cuánto alcancemos: a su debido tiempo, cada acto se cobra su precio. El amor no puede ser sino desinteresado.

**Alice: Madness Returns**
(Spicy Horse, 2011)

Alice no teme a nada. Ya lo ha perdido todo: la libertad, la cordura y a su familia, en un terrible incendio que presuntamente ella misma provocó, arrasando el hogar hasta los mismos cimientos. Formulaico en lo jugable, perverso y obsceno en lo narrativo, esta continuación del 'Alice' de American McGee propone uno de los descensos al precipicio más profundos y deliciosamente ambientados. Pobre Alicia, has cavado tan honda la tumba que ya es imposible escapar: sólo puedes seguir hacia abajo, hacia donde no llega la vida. Y aun así, como rosa del desierto, vivirás hasta saciar tu venganza. Y consumir así tu última gota de humanidad: ya se la llevaron cuando abusaron de ti.

Journey / Thatgamecompany / 2012 / PS3, PS4

# Vida y descubrimiento

Un vagabundo se despierta en mitad de un desierto. ¿Qué habrá pasado para que interrumpa su largo meditar? La tierra retumba con fuerza, esperando que alguien emprenda un viaje hacia la montaña coronada ahora por un pilar de luz que llama a la aventura. Empezamos a deslizarnos por las dunas, sintiendo la libertad que nos dan estos confiados primeros pasos. Poco después, planeamos, decididos a alcanzar cumbres más altas mientras otros nómadas se cruzan en este largo camino, comunicándose a través de un lenguaje repleto de largos silencios, rellenados con una pizca de improvisación y otra de complicidad. En ese momento, esperamos que el camino sea largo y lleno de peligros: todavía tenemos que conocer el mundo que nos aguarda enterrado en la inagotable arena de 'Journey'.





# El fin del mundo puede esperar

*por Pablo Saiz de Quevedo*

ILUSTRACIÓN: LAURA CASAIZ ◄

En algún lugar de estas tierras, el Mal acecha, por increíble que parezca. Yo sé que es así; los que han puesto sus esperanzas sobre mis hombros, también. El Destino y la Luz me han elegido para una ardua tarea: derrotar al Mal e impedir que lo arrase todo. Poco importa si mi nacimiento estuvo señalado por prodigios que vaticinaban mi lugar en esta historia, o si me cayó encima por estar en el lugar adecuado en el momento equivocado: el Deber es el Deber, y poco importa que te sientas a su altura o no cuando te llama. Por eso, espero que mis benefactores no tuerzan demasiado el morro cuando me vean desviarme del camino que me han marcado.

Veréis, yo hasta ahora no he sido una persona de mundo. Mis ojos no han contemplado mucho más allá de las lindes del territorio donde mis padres me criaron; y, aunque éstas son bien amplias, tarde o temprano se quedarán pequeñas. Tal vez por eso, cuando mi Destino se me reveló y puso la pesada carga del Deber sobre mis hombros, no hice lo razonable en estos casos (es decir, asustarme), sino que sentí el alborozo llenar mi pecho; también el miedo, pero no el que podría sentirse al enfrentarse a un gran peligro, sino el que sientes cuando te tiras con un trineo por una colina nevada con la persona que te gusta y te das cuenta de que la pendiente es más fuerte de lo que imaginabas… y no te importa.

Y, tal vez por eso, ahora estoy dando un rodeo. Seguir el camino más directo hacia la primera parada que el Destino ha marcado en mi ruta sería más rápido, pero conozco otro camino: uno que lleva por la villa más cercana, en la que sólo he estado un par de veces con mi madre de pasada, cuando era día de mercado, y de la que oí hace nada que tenía problemas con una manada de lobos que se acercaba demasiado a sus cercados. Con lo que ahora sé, sospecho que algo raro tiene que motivar a los lobos; incluso si no es así, a nuestros vecinos no les vendrá mal contar con mi ayuda, y a mí no me hará daño llevarme una pequeña recompensa por ayudarles. Además, no retrasará mucho mi marcha.

Pero ya tengo claro que no va a ser la única parada en la ruta establecida que voy a hacer. ▸

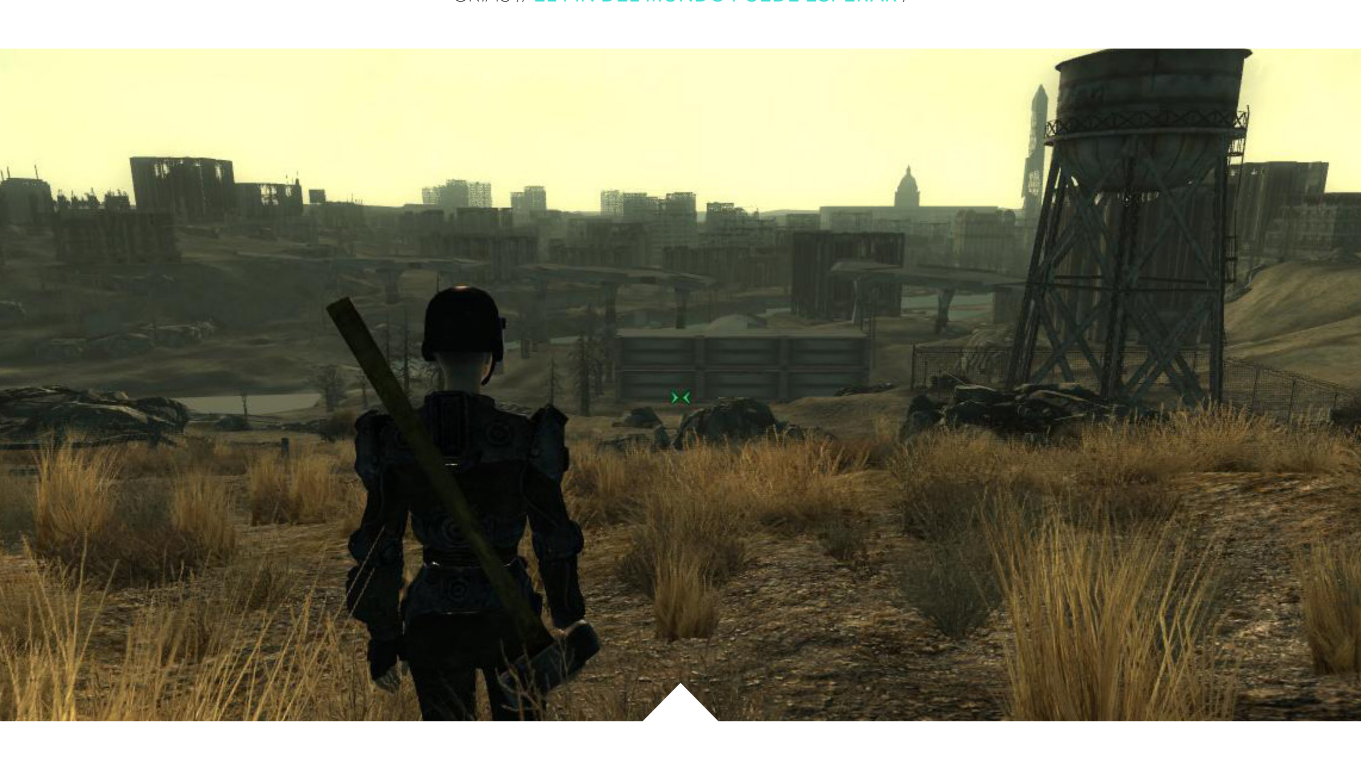




Esta misión es algo más que una gloriosa carga: es la oportunidad de conocer lugares más allá del valle que me vio crecer, en el que aprendí con mi padre a labrar los campos y a moverme por los bosques, y con mi madre a manejar los pucheros y la espada con igual destreza. Es una ocasión para ir a todos esos lugares que hasta ahora sólo he conocido por las palabras de viajeros y mercaderes ambulantes: el castillo del barón, de piedra gris y con docenas de soldados apostados en sus murallas; la floresta de las hadas, donde dicen que habitan los elfos, guardando con celo la santidad de su terreno en virtud a pactos ancestrales; la capital, decorada en granito y mármol, y hogar de muchas más almas de las que viven en nuestro pequeño feudo. Quiero contemplarlos con mis propios ojos, conocer a sus gentes, e involucrarme en sus problemas.

Algunos tomarían mi curiosidad por insensatez. Sé que carezco de la picardía y la sofisticación de los más mundanos, y que visitando esos lugares correré peligro. Tampoco olvido que el Mal aprovechará cada día que me retrase para hacerse más fuerte, extendiendo sus tentáculos por todas partes y aferrándose a los corazones con la fuerza de las garras de un oso. Pero confío en mí, y sobre todo confío en que mi camino me lleve a interponerme en sus maquinaciones y, con un poco de suerte, frustrarlas, y ganar así más tiempo para mi misión. Además, aunque al principio no me tope con su insidiosa influencia, las vivencias que me acontecerán durante mi marcha me servirán para hacerme más fuerte en cuerpo y alma, y prepararme de cara al conflicto que me espera en el horizonte.

Pero, aunque así no fuera, creo que seguiría haciéndolo de todos modos. ¿Y por qué? Porque, cuando las fuerzas del Bien te dicen que tienes que «salvar al reino de un horrible destino» y «proteger al mundo de las Fuerzas del Mal», a lo mejor eso te resulta demasiado grande para entenderlo. ¡Que soy de una villa de granjeros, por la Luz! ¡Casi ni conozco el mundo más allá de los campos de mi pueblo! ¿Cómo voy a hacerme a la idea de qué es el mundo por el que tengo que luchar? ¿Cómo resistiré la tentación si el Mal intenta sobornarme con promesas de dejar en paz mi pequeña aldea si renuncio a enfrentarme a él?



¿Cómo, si no es conociendo el mundo al que pretendo salvar?

Sé que, cuando llegue a todos esos lugares, y a otros muchos, encontraré cosas que hacer. Siempre hay alguien necesitado de una ayuda que, por una u otra razón, sus convecinos no le pueden prestar. Siempre hay sitios a los que los lugareños no se atreven a ir, pero que un forastero puede atreverse a visitar. Siempre hay algo que hacer, por pequeño que sea, y siempre hay gente a la que conocer, aunque sea por un breve instante.

Y, cuando avance por la senda que la Luz ha dictado para mí, esos rostros me acompañarán. Cuando mis fuerzas flaqueen ante el embate del Enemigo, recordar a los que dependen de mi éxito me dará fuerzas. Cuando el Mal intente comprarme con promesas vacías, la memoria de los lugares hermosos y terribles que conoceré en esta aventura, y que serían destruidos si yo cayera, me ayudará a mantenerme firme. De hecho, hasta puede que conozca a otros con sed de aventuras, o con ganas de hacer algo por detener a la Oscuridad, y que se unan a mí en mi sagrada misión.

También es posible que muera en uno de mis vagabundeos, y que mi cuerpo yazca en un agujero maloliente sin sepultura. Pero si muero así, ¿acaso podía esperar sobrevivir ante el Adversario, cuando sus huestes y sus poderes son mayores que los de cualquier otro mal que afija estas tierras? No seré imprudente, pero tampoco dejaré que el miedo me impida enfrentarme a los problemas con los que me cruce.

Y hablando de problemas, veo a lo lejos a un par de malencarados amenazando a un arriero en un cruce del camino. Oigo sus voces, exigiéndole que les dé «tributo», mientras él suplica que le perdonen por esta vez. Veo en sus cintos sendas dagas: suficientes para atemorizar a un campesino, pero no a alguien como yo.

Una sonrisa muestra mis dos hileras de dientes. Mi diestra acaricia el pomo de mi espadín. Mis pies golpean con brío las piedras irregulares del camino, llevándome al encuentro del pobre hombre y los dos matones que le atormentan. El fin del mundo puede esperar a que me ocupe de esto.



*NUEVOS HORIZONTES*

# Xenoblade Chronicles X

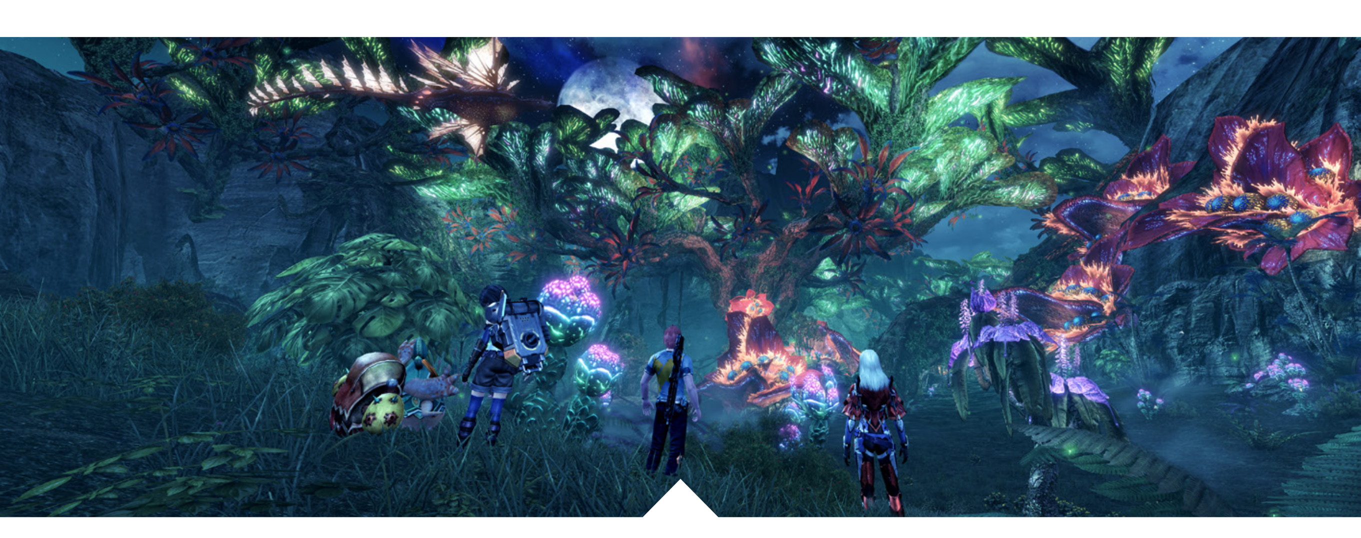
*por Fernando Porta*

**Nunca sabremos qué es ese extraño impulso que nos embarga al coger el mando, rumbo a tierras desconocidas. Quizás sea ese instinto primigenio el que nos embarque en la aventura, dispuestos a retirar las brumas que cubren nuevos mundos.**



Decididos a llevarse por delante convencionalismos y pasillos unidireccionales, Monolith Soft se constituían en 1999 para *saltarse a la torera* un género tan asentado como el JRPG, en un movimiento revolucionario por su ambición y excesos. En aquellos primeros tiempos, eran un estudio compuesto por novatos formados en el seno de Squaresoft que decidieron desafiar el *status quo* con una gigantesca opereta en seis partes llamada 'Xenosaga', la cual quedaría definitivamente como una trilogía en el año 2006. A partir de ahí, Monolith Soft se dedicaría a realizar JRPG, siempre capaces de colocar un granito de arena para liberarse de los vicios de un género —y una sociedad— encerrados en sí mismos.

Poco después de que 'Xenosaga Episode III: Also Sprach Zarathustra' marcara el punto final ▸



de la megalómana *opera prima* y 'Baten Kaitos Origins' se la pegara en ventas, Nintendo adquiría la compañía para proponerles una nueva colaboración después del *desastroso* 'Disaster: Day of Crisis': un JRPG para «embarcarse en una aventura» dentro del cuerpo de dos dioses enfrentados en una batalla eterna. Este proyecto se acabaría transformando en algo mucho más grande de lo que los propios integrantes del estudio habían imaginado. 'Xenoblade Chronicles' sería un «verdadero exceso», una aventura que te exige perderte porque en cada rincón de este gigantesco universo hay algo esperándote, ya sea un objeto, una misión secundaria o un lugar desde el que asomarte para disfrutar de las vistas.

### Ante lo desconocido

Se pueden describir las obras de Monolith en dos ejes: el X, o la historia que debe dar cohesión a todo; y la Y, las mecánicas que hacen que funcione todo entre bambalinas. La madurez —como descubrirían después— residía en el equilibrio. 'Xenoblade Chronicles' no sólo era un enorme campo vacío por el que pasear. El sistema de turnos era desterrado en favor de un combate en pseudo tiempo real donde los ataques eran automáticos, dedicándonos únicamente a la posición de nuestro personaje y sus ataques especiales, realizados en coordinación con los de nuestros compañeros controlados por la IA. Había cientos de misiones secundarias (con síndrome del recadero incluido), una *coleccioppedia* en la que agregar todos los objetos que recogíamos en nuestro periplo, y un *afinigrama* que nos mostraba las relaciones que íbamos creando con los lugareños. Todo lo que existía en este mundo tenía sentido: se sentía vivo por su capacidad para hacerse más y más complejo a medida que traspasábamos sus numerosas capas, internándonos en lo más profundo de sus mecánicas para salir victoriosos de cada encuentro.

En esta encrucijada, donde por primera vez Monolith se sintió cómoda, empezó a crecer el germen de una obra más ambiciosa, amante del exceso y la complejidad: 'Xenoblade

**Capitalismo trendy**

A través de las sondas que instalemos en las diferentes localizaciones de Mira, podremos extraer objetos y miranio, una divisa paralela que nos servirá para completar varias misiones secundarias y desarrollar nuevos equipos para nuestros personajes. Para ello, todos los objetos que utilicemos tendrán un fabricante asociado: a medida que los usemos más y más, la marca irá subiendo de nivel, desbloqueando nuevas armas y armaduras que podremos utilizar en el campo de batalla.




**Exploraciones guiadas**

El sistema de navegación FrontierNav divide todo el mapa en hexágonos, cada uno identificado con un código de color según el nivel de los enemigos, y un símbolo acorde al objetivo del área. De un solo vistazo, podemos evaluar nuestras posibilidades a la hora de internarnos en territorio desconocido, sin tener que recorrer kilómetros y kilómetros de terreno para encontrarnos un páramo desolado. Lo que parecía un triste intento de integrar el GamePad acaba consiguiendo que no acabemos abrumados por el tamaño de 'Xenoblade Chronicles X'.

a ser diseccionado rápidamente, remando a contracorriente de sus contemporáneos, obsesionados por la accesibilidad de sus propuestas. Es capaz de dejarnos atascados en una misión durante dos horas —sin posibilidad de hacer otras tareas— para que consigamos comprender parcialmente los sistemas que intervienen en sucesivas horas de juego. Limitaciones artificiales, algunas veces necesarias y otras no tanto, que elevan las barreras de entrada de un juego no apto para neófitos.

## Perdidos en el espacio

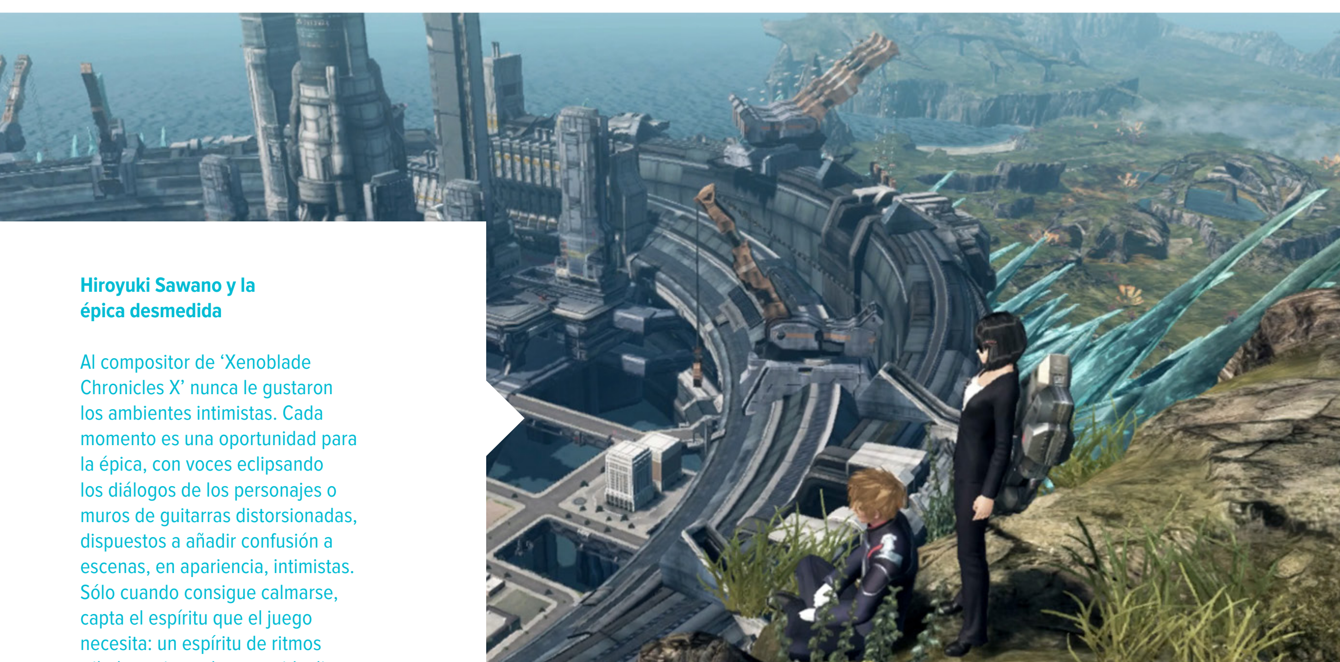
'Xenoblade Chronicles X' comienza con una épica que no necesita: atrapada en el fuego cruzado de una guerra entre dos especies alienígenas, la Tierra acaba reducida a cenizas mientras los últimos restos de la humanidad consiguen escapar en grandes naves espaciales en busca de nuevos mundos que puedan albergar vida. Acosada en su viaje por alienígenas de intenciones poco amistosas, nuestra nave, la Ballena Blanca, acaba estrellándose en el mundo de Mira. Dos meses después, nos despertamos en una cápsula de criogenización, rescatados por Elma, capitana de las fuerzas especiales BLADE, una organización paramilitar dispuesta a darle un futuro a la humanidad. Una vez superado el inevitable tutorial —básico hasta decir basta—, Monolith empieza a soltarnos de la mano, poco a poco.

En estos primeros compases, Elma nos propone tomar dos caminos: uno fácil, a través de unos puentes de roca naturales que se elevan sobre la fauna local, u otro más difícil pero rápido, en las orillas del gigan- ▶

Chronicles X'. «La X simboliza la vida alienígena desconocida y la exploración de un planeta virgen. En la versión japonesa, nos referimos a la X como una convergencia, un lugar donde la gente puede encontrarse la una con la otra de forma inesperada». Despejar esta X exige complejidad y escala, dando al mundo a nuestro alrededor las herramientas necesarias para apabullarnos en cualquier momento.

No es extraño por ende que la sensación de estar perdido se acabe convirtiendo en algo recurrente dentro de su nuevo universo. El juego siempre se resiste





**Hiroyuki Sawano y la épica desmedida**

Al compositor de 'Xenoblade Chronicles X' nunca le gustaron los ambientes intimistas. Cada momento es una oportunidad para la épica, con voces eclipsando los diálogos de los personajes o muros de guitarras distorsionadas, dispuestos a añadir confusión a escenas, en apariencia, intimistas. Sólo cuando consigue calmarse, capta el espíritu que el juego necesita: un espíritu de ritmos tribales y tierra desconocida, lista para ser explorada.

tesco mar de Mira. No es una elección que se limite a *presionar el botón X* o Y ni que levante muros invisibles a los lados para que no nos salgamos del camino establecido. 'Xenoblade Chronicles X' no es un JRPG al uso —capaz de hacernos avanzar casi a regañadientes empujados por combates aleatorios e insulsas mazmorras— sino algo diferente: un híbrido que nos azuza continuamente a explorar el siguiente recodo del camino. No es un logro menor, sabiendo que el recurso fácil sería situar una exclamación gigante de colores chillones en medio del mapa para arrastrarnos de un punto a otro.

Patearnos cada una de las cinco áreas del juego es suficiente recompensa en la mayoría de ocasiones, ayudados por una división del mapa en hexágonos que determinan la misión que debemos llevar a cabo en cada área. Puede ser plantar una sonda exploratoria que nos permita dilucidar qué nos podemos encontrar en el terreno circundante, eliminar a un *magno* —criaturas especiales que hacen el papel de jefes de zona—, o llevar a cabo alguna misión secundaria que nos hayan encargado desde BLADE. Cualquiera de esas tres acciones no pasarían de la mera anécdota en cualquier otro título, pero aquí adquieren una importancia capital: Monolith apoya su experiencia en todas estas pequeñas tareas, obligándonos

«EXPLORACIÓN Y ESCALA: DOS PILARES QUE 'XENOBLADE CHRONICLES X' ASIENTA CON FUERZA EN SUS ENTRAÑAS, DEJANDO DE LADO LA HISTORIA PRINCIPAL»

en muchos casos a completar ciertos requisitos relacionados con ellas para poder seguir avanzando en la historia. Es un cambio radical en la mentalidad de un jugador que siempre había progresado a golpe de secuencia prerenderizada. Ahora, la historia la escribimos cada uno de nosotros.

### Pequeñas (r)evoluciones

Hay muchos sistemas que tienen un regusto conocido en el interior de 'Xenoblade Chronicles X': ahí están los ataques automáticos, el posicionamiento en el campo de batalla, el *tempo* de los ataques especiales, los afinigramas y la colecciopedia de su predecesor. Pero, al profundizar en ellos, percibimos pequeños cambios que afectan a nuestra manera de afrontar el juego.

Nada mejor para ilustrarlos que un ejemplo: la inexistencia de roles específicos de curación y soporte, que en otro JRPG relegarían a asignar un rol fijo durante toda la partida a un miembro de nuestro equipo. Todas esas actividades rutinarias son sustituidas por las voces del alma, potenciadores especiales que se activan según ciertas condiciones —completamente configurables y abrumadoras en nuestra primera aproximación— para permitirnos recuperar vida y aumentar determinados parámetros durante un corto período de tiempo. Con ello, es capaz de generar estrategias dentro del campo de batalla —nuestras acciones inciden más allá de la tirada de dados del rol tradicional— y fuera de él —la composición del equipo gana en opciones al no limitar las clases que podemos asignar a sus integrantes—.

Otro ejemplo: la posibilidad de alternar entre armas de corta y larga distancia con tan sólo un botón, cada uno de ellas con diferentes tiempos de carga y afinidad con ciertos ataques especiales. Tradicionalmente, supondría un turno más. Aquí se hace rápidamente en medio del fragor de la batalla, obligándonos a jugar un papel mucho más activo a través de la posición que adoptemos respecto a nuestros enemigos.

Son pequeños experimentos jugables, píldoras configurables a través de una miríada de menús en la que nos podemos perder con facilidad y con las que tendremos que experimentar nosotros mismos, sin ningún tutorial que facilite su compleja interfaz. El manual electrónico —gran olvidado— es un pobre alivio, aunque pueda acabar convirtiéndose en un apoyo a la hora de desentrañar los símbolos que, tarde o temprano, aparecerán sobre nuestras cabezas.

### Lo mecánico

Veinticinco horas de vida en el planeta Mira pueden ser sinónimo de agotamiento. Las mecánicas empiezan a resultarnos familiares aunque sigamos sin comprenderlas del todo. Al mismo tiempo, es posible que ya hayamos explorado, en la medida de nuestras posibilidades, las regiones que se han abierto ante nosotros. Parece que tendremos que volver a un mundo de cinemáticas imposibles y misiones principales. Es aquí cuando 'Xenoblade Chronicles X' nos presenta el Skell, un exoesqueleto (*mecha*) que vuelve a expan- ▶

**A lomos de una bestia de metal**

El Skell no es sólo un juguete con el que podemos movernos más rápido y golpear más fuerte. Necesita de equipamiento específico —el cual determinará sus ataques especiales— y más paciencia para manejarlo a la hora de enzarzarse en una batalla, debido a su lentitud a la hora de realizar sus ataques.



«PRIMORDIA, NOCTILUM, SYLVALUM, CAULDROS Y OBLIVIA: CINCO REGIONES Y CUATROCIENTOS KILÓMETROS CUADRADOS POR DELANTE»



dir nuestros horizontes, tanto jugables como geográficos.

Se consigue a través de una misión secundaria, correosa y árida, compuesta de ocho pequeños objetivos formados por trabajos de caza, de exploración y, en el peor de los casos, de recolección, que pueden llegar a crisparnos por su artificial irracionalidad. Cuando más necesitamos ese círculo amarillo que nos indique dónde buscar *una aguja en un pajar*, el mundo se calla y, sin ningún tipo de indicación, tendremos que patearnos tres continentes enteros para encontrar unos objetos marcados por pequeños cristales azules, cuya localización no podemos deducir. Es una tarea colosal pero, al mismo tiempo, una minucia fácilmente subsanable, hecha a propósito para que cuando salga el letrero de *misión cumplida* sintamos la satisfacción de haber subido una altísima montaña sin haber estado en absoluto preparados. Volvemos a sentirnos indefensos en un ecosistema que nos sobrepasa.

Todo ello cambia una vez nos subimos a los Skell, moles gigantescas de metal capaces de llevar su propio equipo y cambiar la forma en la que afrontamos las batallas. Nos volvemos a sentir confiados, seguros, invencibles... hasta que, por primera vez, destruyen nuestro *mecha*. Pensamos que todavía tenemos un seguro que lo reemplaza por uno nuevo. Podremos sobrevivir en la próxima. La tercera vez que lo destruyen por exceso de confianza tendremos que pagar una cantidad desorbitada de dinero. Otra vez volvemos a ser insignificantes. De nuevo, ahorramos el dinero que tantas horas nos ha costado ganar, dispuestos a cruzarnos contra nuevos obstáculos montados en nuestro Skell.

Diez horas después, el módulo de vuelo nos permite elevarnos hacia los cielos y descubrir que el juego no se había acabado a ras del suelo; que arriba, en las nubes, todavía quedaban nuevos lugares por explorar. Son estos pequeños momentos de descubrimiento, de atravesar capas para encontrarse con otras nuevas, los que consiguen que 'Xenoblade Chronicles X' no se quede en un conjunto de mecánicas sólidas realizadas con un gusto exquisito. ▸



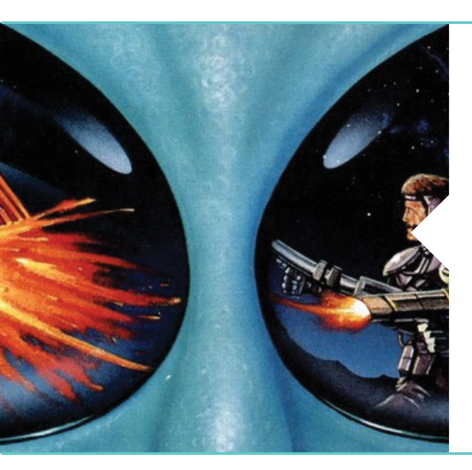
'Xenoblade Chronicles X' es capaz de abrumarte hasta que llega el momento de partirlo en pequeños trozos. En ese instante, decidimos adoptar Mira como una segunda casa, agarrando el mando como si de un mapa se tratase para explorar ese pequeño hexágono que nos hemos dejado en su extremo más alejado. Ya no tenemos miedo a lo desconocido.

Ese mundo inmenso, que parece no tener fin, acaba por juntar sus piezas, despojado de los secretos que albergaba. En ese momento, miramos atrás mientras nos elevamos a lomos de nuestro Skell, dispuestos a encontrar un nuevo universo que vuelva a producirnos aquellas sensaciones experimentadas hace trescientas horas. Abrumados, volvemos a asomarnos a aquel pequeño desfiladero a la salida de la Cuenca del Cometa para ver cómo Mira da la bienvenida a un nuevo colono, justo a tiempo para un nuevo amanecer.

# GAMEREPORT.es

## PRESS WEB TO CONTINUE

Descubrir no sólo conlleva arriesgarse sino también volver a casa y tener contacto con el confortable mundo exterior, ajeno a cuevas y montañas.
La revista nos ha llevado a explorar nuevos límites pero fuera, nos hemos encontrado con seres del espacio gracias a 'X-COM', decididos a aniquilar a la especie humana. También ha habido tiempo para lanzarnos hacia cielos cambiantes, creados por Keiichiro Toyama. Mientras leen, cojan sus pertrechos. Toca escalar nuevas cumbres.



*LA SALVACIÓN EXIGE SACRIFICIO*

## X-COM

En cada rincón de nuestro planeta, una guerra tiene lugar en este momento. En un bando, los visitantes de más allá de las estrellas, que ni vienen en son de paz ni tienen buenas intenciones hacia nosotros. En el otro, lo mejor de la Humanidad: soldados dispuestos a dar su vida por defender nuestro planeta...

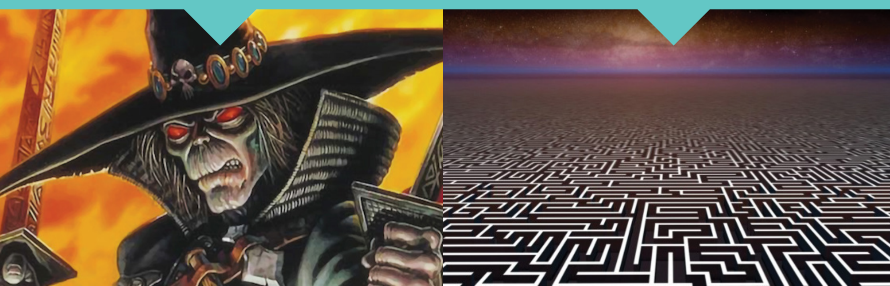
*KEIICHIRO TOYAMA*

## Lo importante es el camino

Keiichiro Toyama soñaba. Ya fuera con mundos etéreos o suburbios de pesadilla, le tentaba la idea de saltar al vacío, sentir el vértigo de caer en una espiral de terror, de tonos oscuros y herrumbrosos, o con un cielo de color cambiante, atravesando los callejones de una ciudad flotante. Soñaba, no sólo...



**CHAKAN, THE FOREVER MAN** | **HORA DE JUGAR** | **SEÑOR DE LA CENIZA**





*LA DANZA DE LA ESPADA*

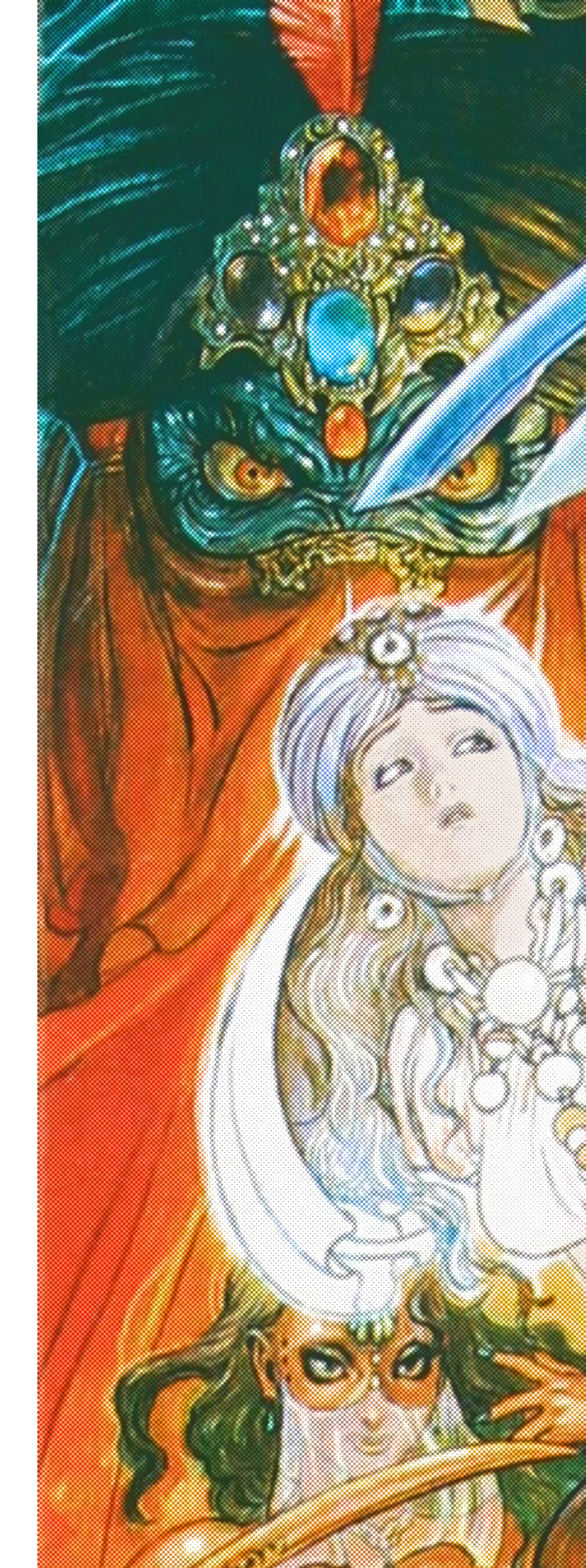
# Prince of Persia

*por Juanma García*

**Jordan Mechner siempre quiso dejar huella en el mundo del videojuego. Desde pequeño deseó crear uno, y cumplió dicha meta con el lanzamiento de 'Karateka'. Quiso ir más allá, y eso le costó un sinfín de noches sin dormir, de frustración y desidia; miles de problemas que a día de hoy seguro que aún recuerda con cierto cariño. El parto de 'Prince of Persia' no fue una tarea fácil, pero salió a la luz, y con él llegó uno de los mejores videojuegos de la historia. Un referente en muchas de sus versiones. Un auténtico manjar árabe.**

## La obsesión de Jordan Mechner

En el verano de 1985, a un joven Jordan Mechner le cambiaría un poco la vida. Con su pasión por los videojuegos y al poco tiempo de lanzar 'Karateka', Mechner encontró en su particular biblioteca un libro que, aunque había estado siempre ahí, nunca había llamado su atención: abrió 'Las mil y una noches' y ahí empezó todo. Al terminarlo, y tras una crisis creativa que le impedía pensar correctamente en cómo hacer otro videojuego, Mechner encontró en la historia de dicho libro un universo rico y atractivo en el que enfocar su obra y poder seguir avanzando en su auténtica ▸





pasión. Puesta la idea sobre la mesa, contactó con Brøderbund Software para volver a lanzar su siguiente proyecto con ellos: la idea estaba en marcha, el visto bueno fue dado, la leyenda había comenzado.

Para llevar a cabo los movimientos que tenía en la cabeza, Mechner decidió que la rotoscopia —captación de movimientos mediante una grabación— volvería a ser su mejor amiga, visto lo visto en 'Karateka'. Para dicho trabajo grabó a su hermano Robert en diferentes tomas, haciendo saltos, corriendo, y subiendo cornisas. El cuerpo atlético de su hermano ayudó a Mechner a implementar una versión mejorada de la rotoscopia utilizada en su anterior proyecto, los diferentes movimientos para el personaje del videojuego estaban ya en su cabeza con ganas de ser recreados. Demorándose hasta octubre de 1986, Mechner se puso manos a la obra con el trabajo para tenerlo listo en agosto de 1987. Lo que comenzó como un proyecto con ilusión acabó por venirle grande a un Mechner que se planteó abandonar el proyecto por la falta de motivación.  Esto cada vez le impulsaba más a leves episodios depresivos, y más aún tras intentar arrancar el videojuego por primera vez. El proyecto se quedó en *stand by* durante largo tiempo, hasta que un amigo de Mechner llamado Tomi Pierce le inundó de optimismo y espíritu de superación con pequeñas comparaciones. «Piensa que tu videojuego es como un coche, Jordan: está esperando a ser reconstruido de nuevo para volver a brillar con luz propia». Así pues, estas palabras de ánimo de Pierce y de otros compañeros de profesión ayudaron a un Mechner roto a seguir con un proyecto realmente ambicioso.



Un largo desarrollo, un atormentado proyecto y una lucha por llevar a cabo su videojuego con claras referencias a 'Las mil y una noches' hicieron que Mechner finalmente publicara el título en Apple II, una plataforma que prácticamente estaba en su decadencia comercial. Le siguió un *port* a IBM PC, y aun así el juego fue un fracaso comercial. Mechner estaba hundido, Brøderbund no veía con buenos ojos seguir comercializando el juego, y fue entonces cuando, como medida desesperada, se lanzó el juego en Europa y Japón para convertirse en un auténtico éxito. Al poco de ser lanzado en Japón ya había vendido diez mil unidades contra las siete mil vendidas en Estados Unidos desde su lanzamiento. Veintinueve años después de un relato enfocado al fracaso y al posterior éxito, 'Prince of Persia' ha sido llevado al cine, ha dado pie a un buen número de títulos y ha conseguido ser uno de los estandartes principales dentro del videojuego. Con veinticuatro versiones oficiales, hay consenso en que el 'Prince of Persia' de Super Nintendo es la versión más completa, detallista y divertida que se ha hecho, a pesar de que pierda algo de protagonismo ante la versión de MS-DOS.

### Avanza joven héroe: ¡oh, sin temor!

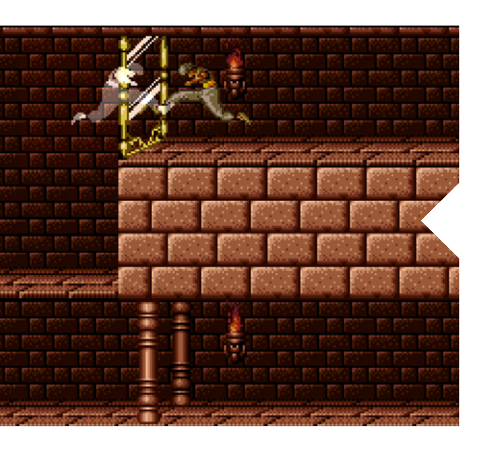
Si hay una versión que adapte 'Las mil y una noches' como quería Jordan Mechner es la de Super Nintendo, y se palpa esa sensación al contemplar su portada, de un diseño arábico que emite un perfume a cuento de magia y fantasía. Y no es algo que ocurra simplemente en su portada, ocurre en todo el encanto que emana a cada paso dado con el (futuro) Príncipe por las angustiosas salas de tortura ideadas por el visir Jaffar: ya saben, el enemigo que ha secuestrado a la princesa mientras el rey de Persia está en un viaje por tierras lejanas. Cada pequeño detalle que puebla nuestra pantalla acomoda al jugador en un auténtico paraíso persa, y eso es algo que ninguna otra versión del juego original ha logrado conseguir. Eso, y el concepto de aventura que ofrece el propio título.

Todo en 'Prince of Persia' resulta una auténtica aventura con sus imprevistos y sus consiguientes momentos de improvisación. A pesar de que ninguno de estos momentos está completamente ligado a los rompecabezas que suelen acompañar a las aventuras, 'Prince of Persia' exige trabajar la memoria a la hora de recordar cuáles son las puertas que se abren al pulsar ciertos interruptores, te obliga a trazar una ruta en pos de seguir nuestro camino para llegar a tiempo a nuestra lucha final con el malvado visir. Es durante esos pequeños rompecabezas cuando uno verdaderamente ve la vara de medir tan distinta ▸



**Sonidos de Oriente**

Uno de los mejores aciertos que posee el videojuego es sin duda su banda sonora. En el 'Prince of Persia' de SNES, se reconoce en todo momento la magia que desprende la obra sin necesidad de estar viendo el aspecto visual del juego en sí gracias a unas piezas musicales que parecen ofrecer un paseo por el lejano oriente. Toshiya Yamanaka y Tetsuya Nakano se unieron en este grandísimo proyecto y en él crearon un conjunto de melodías pegadizas, inolvidables y que concuerdan perfectamente con el estilo jugable de la obra de Mechner y Keisuke Yasaka.



**Modificación y llantos**

‘Prince of Persia’ en general ha sufrido un auténtico sinfín de variaciones gracias a su comunidad de *modders*. Mezclando la agilidad con la propia presión que supone jugar una carrera contrarreloj, muchos de los *mods* se convierten en un auténtico infierno debido a su elevada dificultad. Si ‘Prince of Persia’ te supo a poco, atrévete a lanzarte a las manos de su comunidad: vas a llorar de lo lindo.

«TODO EN ‘PRINCE OF PERSIA’ RESULTA UNA AUTÉNTICA AVENTURA CON SUS IMPREVISTOS Y SUS CONSIGUIENTES MOMENTOS DE IMPROVISACIÓN»

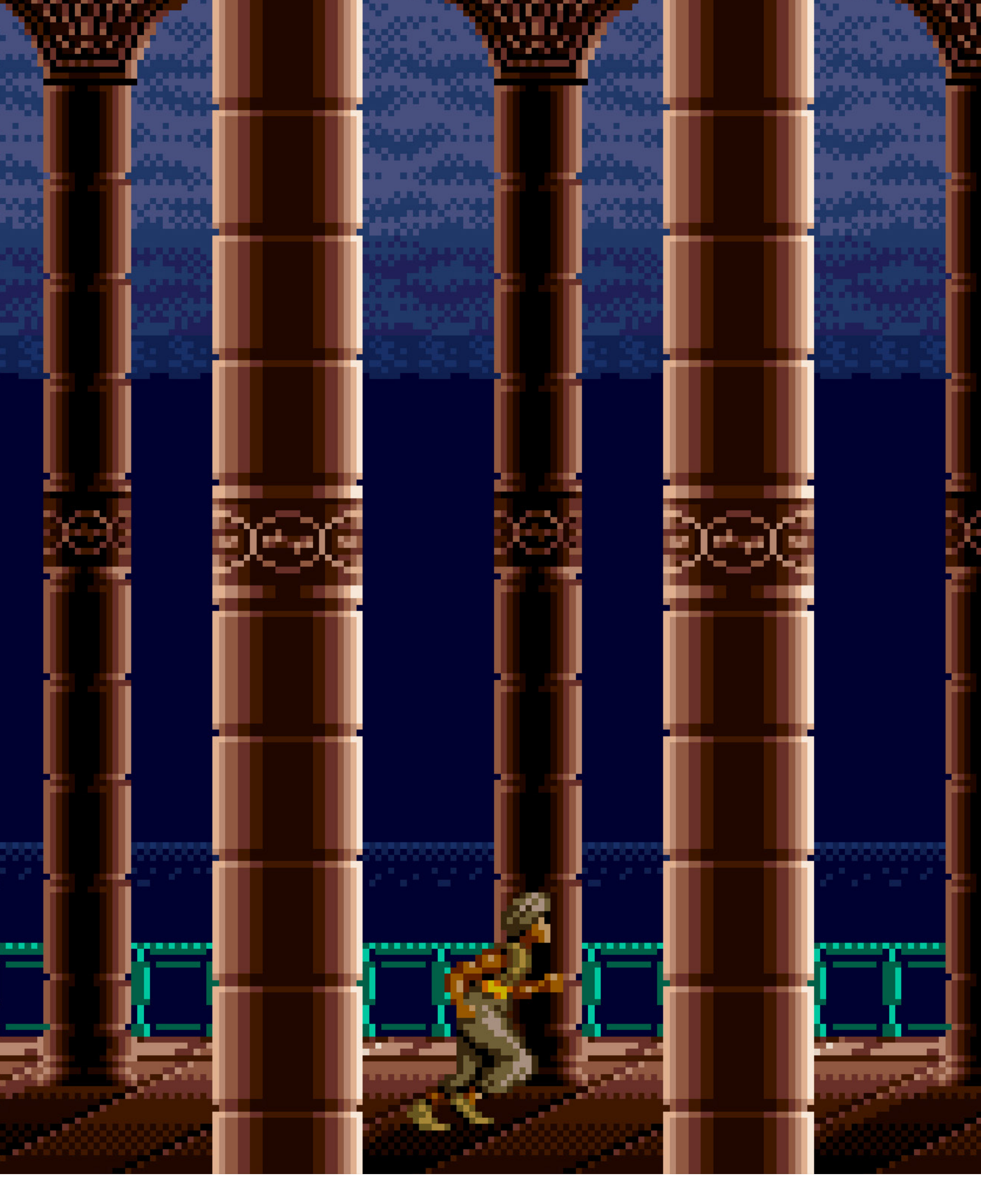
entre una característica y otra del juego: es más, en lo que son prácticamente los niveles finales, los enfrentamientos se reducen notablemente para dar paso a un tipo de juego más enfocado a abrir puertas en un orden que a la lucha contra los guardias del palacio. Por supuesto, ‘Prince of Persia’ no nos hace olvidar en ningún momento que estamos ante un juego más enfocado a la acción que a los rompecabezas, y no serán pocas las situaciones en la que tengamos que repetir una y otra vez la misma pelea contra los guardias especiales, o incluso contra los normales, debido a una caída desde una gran altura, o por ser triturados por cuchillas afiladas. En la vida del aventurero no todo es avanzar y saltar como si la vida nos fuera en ello: también hay que pararse a pensar, recapacitar, saber dar cada paso para conseguir nuestro objetivo final.

Dicha alma aventurera está adaptada desde el principio. A diferencia de los demás ‘Prince of Persia’, esta versión es más inmersiva en sus escenarios. Es notable el cambio en el inicio del propio juego: el descender por las cornisas de madera mientras nos adentramos en una cueva añade un toque mucho más aventurero al objetivo de conseguir la espada que nos ayudará como fiel compañera de combates. La vuelta de tuerca en niveles que ya aparecían en el videojuego original y la inclusión de otros nuevos añaden a la atmósfera del juego un toque más arábico y adaptado a la idea que tenía Mechner en mente. Es gratificante ver un poco más de variación en el propio escenario en sí: tan pronto pasaremos de correr, luchar y saltar en unos escenarios enfocados a tonos azules y grisáceos, como dispondremos de la opción de deleitarnos con el majestuoso colorido que tienen ciertas misiones de toques verdosos, rojos y blancos. La decoración en este juego luce estupenda cuando nos quedamos mirando fijamente el minimalismo con el que se ha tratado cada nivel. Esto último, y como se quiso hacer por expresa petición de Mechner, no destrozó la esencia de los niveles de la versión original. El ejemplo más claro de lo comentado anteriormente lo encontramos cuando tenemos que enfrentarnos a un guardia con sobrepeso —y motivo de odio para muchísimos jugadores— o al propio Jaffar. En el caso del primero, el *atrezzo* era una cutrez: mientras que en el original era una simple lucha con un escenario muy parecido a lo que ya habíamos visto, en el caso de la versión de Super Nintendo podíamos combatir a dicho enemigo en una noche estrellada, bajo la luz de la luna y sobre uno de los puentes que conecta con el palacio. Sinónimo del buen gusto que habían tenido para esta última batalla, se decidió que para la pelea con

Jaffar tenía que ponerse toda la carne en el asador: ante el simple decorado que tenía la versión original, Jaffar esta vez nos recibía en su palacio para poner a prueba nuestra habilidad con la espada. En sí mismo, el enfrentamiento es tremendamente diferente, pero el diseño del escenario es digno de aplauso, con vistas al exterior de una ciudad persa que quiere seguir siendo libre y no conocer la tiranía del malvado Jaffar. Dicha vuelta de tuerca es un ejemplo perfecto de que el decorado en ciertos puntos del juego también resulta tremendamente grato, aunque por supuesto también tiene sus declives. De los errores más comunes es cuando uno se encuentra en el nuevo nivel ambientado por tonos rojizos que no cuadran muy bien con el fondo de escenario: resulta mareante, y aunque la estética de una especie de volcán dentro del palacio pueda resultar curiosa a la par que inexplicable, no le hace ningún bien al juego, y llega al punto de saturar. De esta manera, cuando hemos finalizado nuestro viaje, rememoramos pequeños retazos como el *doppelgänger*, la pelea contra un Jaffar más fiero que nunca o la misión que transcurre en unas catacumbas con un *boss* muy peleón. Cada pequeño paso que damos nos ayuda a enamorarnos un poco más de un videojuego hecho para convertirse en imprescindible, en una leyenda.



En esta versión para la consola nipona, nos encontramos un sistema de combate que va a la par con las versiones para otras plataformas: atacar, ▸



moverse, cambiar de lado con el oponente y la opción de contraatacar a nuestro enemigo. La dificultad de este sistema de combate será medida por los colores de los guardias, así como también se medirá por la progresión que vayamos haciendo en el camino a nuestro destino final. El juego, además, permite en distintas ocasiones la posibilidad de jugársela al guardia que ose enfrentarse a nosotros, con un sistema de lógica simple: usar las trampas cercanas o lanzar a nuestro enemigo a base de golpes por un precipicio que lleva la muerte grabada a fuego. Un planteamiento que sin duda resulta fácil de entender y más aún de poner en práctica, aunque no todo vaya a ser un camino de rosas, claro. En pos de salir victorioso del combate, será vital buscar las botellas de vida que nos ayuden a aumentar nuestra vitalidad, y así resistir más golpes de los que inicialmente podemos soportar.

La premisa de 'Prince of Persia' es la de seguir un camino plagado de trampas y peligros y llegar al combate final con la experiencia suficiente como para plantar cara al malvado visir. Se ve desde el primer momento que la historia resulta ser un cliché: aquél del héroe que rescata a la princesa atravesando innumerables situaciones de peligro. Pero eso es lo que se nos enseña, lo visible, lo que resulta obvio. 'Prince of Persia' también puede considerarse un videojuego que trata sobre la sedición: chico joven que malvive por las calles de la ciudad acaba por enamorarse de la princesa, y busca la forma de llegar hasta ella a pesar de que otros se lo impidan. Si buscamos un poco más, el ascenso hacia la parte más alta del palacio puede suponer la escalada social de un chico que busca romper las barreras, y que poco a poco va derrotando a la gente que le desprecia, en pos de lograr una vida mejor al lado de una persona que ha decidido prescindir de buscar alguien de su clase social.

«CADA PEQUEÑO PASO QUE DAMOS NOS AYUDA A ENAMORARNOS UN POCO MÁS DE UN VIDEOJUEGO HECHO PARA CONVERTIRSE EN IMPRESCINDIBLE»

En definitiva, lo ofrecido por Mechner y por los creadores de las distintas versiones nunca será suficientemente agradecido. Una mecánica simple pero con tanto encanto que hizo —y hace— que miles de jugadores en todo el mundo disfruten con un videojuego que ha conseguido convertirse en leyenda. Ha conseguido asentarse como una de las cabezas visibles del ámbito del videojuego, y resulta casi imposible encontrar una persona que al menos no le reconozca varios aciertos. Eso es lo que hace a un videojuego grande, y no otra cosa.

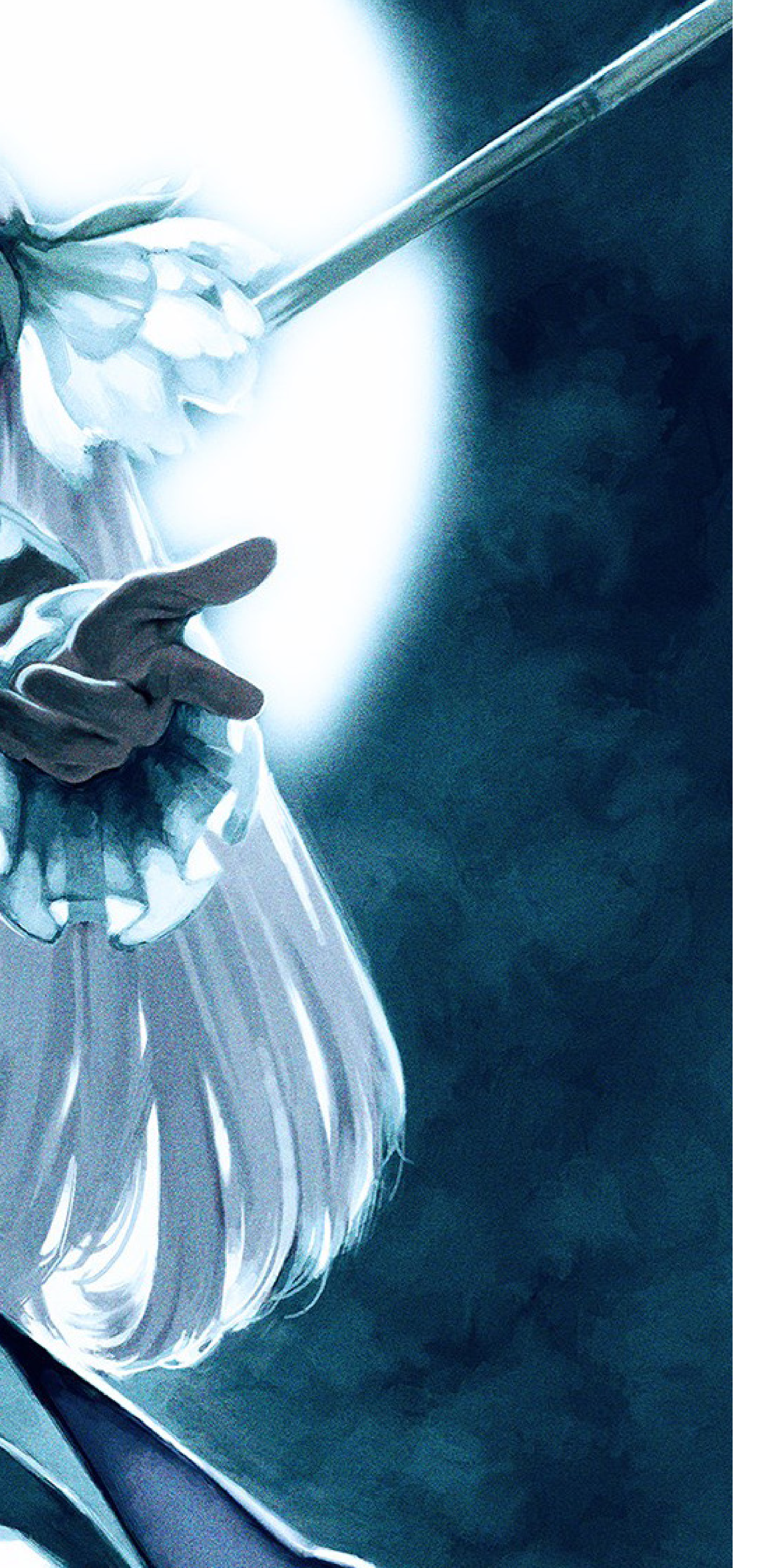


*LA DEFINICIÓN LITERAL DE SECUELA*

# Bravely Second: End Layer

*por Elena Flores*

«No pretendamos que las cosas cambien si seguimos haciendo lo mismo»
— Albert Einstein



## La edad dorada del género

La juventud de la industria del videojuego jamás ha sido impedimento para que, desde hace décadas, existan compañías que en su día se erigieron como un referente; no sólo como modelo a seguir por los desarrolladores, sino como prácticamente una deidad de cara al jugador, que llegó a venerar ciertos títulos con un fervor casi religioso. Square-Enix —antaño Squaresoft— acercó a Occidente un género que, a pesar de estar concebido para arraigar y gustar en el País del Sol Naciente, traspasó fronteras, marcó a una generación y sembró la semilla del reconocimiento sobre el poder comunicativo y artístico que obtendría posteriormente el videojuego. 'Final Fantasy', 'Secret of Mana' o 'Chrono Cross', entre otros, se alzaron ▸

como estandartes del JRPG y, desde entonces, han sido contemplados con añoranza durante años y como recuerdo de una época en la que dicho género era sinónimo intachable de calidad.

Con una ironía casi cruel, de manera análoga a cualquiera de las historias que ellos mismos habrían podido crear, el legado de Squaresoft comenzó su declive y la compañía —renombrada tras su fusión con Enix— se estancó en un oscuro ocaso del que, en ocasiones, parecía que ni siquiera luchaban por salir. Tras muchos lanzamientos que se quedaron en agua de borrajas, el anuncio de un nuevo título para Nintendo 3DS hizo que la decepcionada crítica alzase la cabeza con interés ante el que podía ser, por fin, el verdadero heredero del extinto reino de Squaresoft: 'Bravely Default: Flying Fairy' llegó a nuestra tierra en octubre de 2012, reclamando el nada desdeñable título de *heredero legítimo de 'Final Fantasy'.*

El título planteaba una aventura pintoresca, teñida de nostalgia clásica, recuperando el sistema de *jobs* o trabajos visto anteriormente en la saga, así como la ambientación medieval y *steampunk* inherente a las primeras entregas. Tiz, Edea, Ringabel y Agnès se volvían héroes forzosos al verse involucrados en una tarea cuya magnitud iba escalando progresivamente, pasando de la obligación de despertar cuatro cristales elementales a acabar enfangados hasta el cuello en medio de un conflicto



espacio-temporal, con diversos intereses de entes superiores de por medio. Su principal novedad y, a la vez, su característica estrella fue la inclusión de un sistema de combate homónimo basado en la gestión de turnos, en el que podíamos elegir si atacar numerosas veces con el riesgo de quedarnos vendidos ante el enemigo o, por el contrario, ser más conservadores y defendernos para acumular acciones que pudiésemos usar posteriormente de manera encadenada cuando llegase la ocasión. Esta mecánica brindaba innumerables posibilidades y estrategias a la hora de encarar a los enemigos; sumado al ya mencionado sistema de trabajos, con sus habilidades pasivas y ataques propios, el tedio y la pesadez que acompañaban a los arcaicos sistemas de turnos de las generaciones modernas desaparecía para brindar una jugabilidad fresca, renovada y tremendamente divertida. Como remate, podíamos configurar a placer la frecuencia de los encuentros o automatizar los mismos, para así agilizar el ritmo de los combates aleatorios.

Lo que no todos sabían al echarle el guante a 'Bravely Default' era que el potencial heredero al trono cargaba con un vergonzoso pasado a sus espaldas. El juego que pudimos disfrutar en Occidente era el

resultado de una serie de mejoras que Square-Enix efectuó sobre el original —exclusivo de Japón— para ser relanzado como una suerte de versión definitiva, denominada 'For the Sequel'. Tras los vítores iniciales, el hype dio paso al reproche: la revisión no había impedido que 'Bravely Default' adoleciese de algunos errores que ni la más benévola de las críticas podría pasar por alto: el más grave obligaba al jugador a repetir varias veces el mismo tramo de juego si quería acceder a la batalla final y al verdadero *ending*. El inmaculado príncipe heredero bajaba la cabeza avergonzado, y el pueblo, con rabia, abandonaba la sala del trono; rabia por aquél que pudo ser y no fue, por aquél que lo tenía todo para ser un grande pero que, en el último momento, no supo cómo seguir. 'Bravely Default: Flying Fairy' era una receta con los mejores ingredientes, cocinada de la manera incorrecta, y con ella, Square-Enix, de nuevo, entonaba su enésimo quiero y no puedo. Qué cerca estuvimos esta vez... ¿Sería la próxima la definitiva?

## De aquellos polvos, estos lodos

A pesar de haber sido anunciado prácticamente después del lanzamiento de 'Bravely Default', 'Bravely Second: End Layer' tardó tres años en alcanzar el antiguo continente. Si hemos ahondado tanto en la primera entrega de la franquicia es porque hablar de 'Second' es hablar de 'Default', en el mejor y peor de los sentidos, y es necesario comprender el primero para entender qué méritos y defectos tiene su sucesor. Square-Enix, con este nuevo título, llevó la definición de *secuela* a su extremo más pragmático y literal, y se sacó de la manga una continuación cuyo principal pilar era el reciclaje de contenidos. La aventura toma lugar dos años después de que los acontecimientos de 'Default' finalicen, en el mismo mundo, y manteniendo a dos de sus protagonistas: Tiz y Edea se unen a Yew —capitán de la Guardia del Cristal y cabecilla del grupo en esta ocasión— y Magnolia —una misteriosa joven procedente de la Luna— para ▸

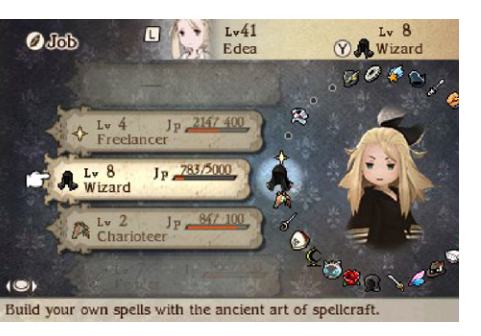
**Bravely, Default, y Second**

El sistema de combate de 'Bravely Second' es sencillo: cada personaje tiene asociado un contador de BP que comienza en 0. Se pueden realizar hasta cuatro acciones en el mismo turno —hasta llegar como máximo a -4 BP—, lo cual restará un punto por cada una de ellas, o defendernos y acumular un punto más para el turno siguiente. Al comienzo de cada turno, cada personaje recibe un punto para su contador, y sólo pueden actuar los que tengan, como mínimo, 0 BP. Podemos optar por atacar varias veces seguidas y esperar en turnos venideros a que se recupere el contador, o defender y acumular turnos para usarlos cuando sea el enemigo el que acabe con su contador en negativo. Además, podemos emplear puntos SP —se consiguen pagando o jugando— para *trucar* temporalmente el contador y no gastar BP. Un sistema versátil y tremendamente estratégico.





«HABLAR DE 'SECOND' ES HABLAR DE 'DEFAULT', EN EL MEJOR Y PEOR DE LOS SENTIDOS»



Build your own spells with the ancient art of spellcraft.

**¿Estudias o trabajas?**

El sistema de trabajos o asteriscos es, junto al combate, el pilar fundamental que sustenta a 'Bravely Second'. Cada profesión brinda una serie de habilidades pasivas y acciones que aprenderemos conforme subimos de nivel. Podemos utilizar dos asteriscos a la vez —uno primario y otro secundario— y, además, gestionar todas las habilidades ya aprendidas mediante un sistema de puntos, para asignárselas a nuestro personaje aunque no lleve equipado el asterisco correspondiente. Las potenciales combinaciones son prácticamente infinitas.

rescatar a Agnès, convertida ahora en papisa de la Ortodoxia del Cristal, cuyo papel se ha escorado de heroína a princesa en apuros, al ser secuestrada por el káiser Oblivion, que pretende forzarla a descontrolar la energía de los cristales elementales.

La trama de 'Bravely Second' no se toma en serio a sí misma en ningún momento. Los personajes son planos, arquetipos de héroes puros e intachables que repiten mantras sobre la rectitud, la amistad y el bien.

Los giros de guión propiciados por aliados que pasan a ser enemigos —que pueden tornarse en *viceversa* en cualquier momento mediante un movimiento sólo explicable con el clásico *deus ex machina*— son aburridos y tremendamente predecibles. La trama principal nos hará preguntarnos en numerosas ocasiones si los protagonistas tienen claro a qué se supone que se dedican, y acaba perdiendo el norte conforme llegamos al último tercio del juego, donde asistiremos a varias de las mencionadas conversiones milagrosas de personajes ya existentes y a la aparición de otros nuevos que reconducen la narrativa buscando un efectismo que nunca se consigue. 'Bravely Second' juguetea de nuevo con los viajes en el tiempo y los universos, pero no consigue mejorar en nada a 'Default' en ese aspecto, por lo que la sensación de reciclaje falto de inspiración hace que la historia —al contrario que en su predecesor— sea uno de los principales puntos flacos, con un fugaz alarde de excelencia al final en forma de ruptura de la cuarta pared que resulta un guiño muy creativo y agradable. El heroísmo, los sacrificios y el amor, temas por antonomasia de cualquier aventura que se precie, están demasiado manidos, y 'Bravely Second' los presenta tal cual, sin esfuerzos por ofrecer nada nuevo. Como colofón al despropósito, el universo es tremendamente incongruente, ya que acudiremos a nuevos emplazamientos que no estaban presentes en 'Default', pero que según la trama de este juego llevan allí toda la vida.

Estos nuevos escenarios no son suficientemente numerosos como para ocultar el bochornoso reciclaje de mazmorras y ciudades del que hace gala 'Bravely Second', llegando hasta el punto de que los cofres del tesoro de los emplazamientos repetidos aparecen en el mismo lugar que en la entrega originaria. No se ha solventado el problema de los escenarios de cartón piedra —que anulan cualquier mecánica de exploración— pero podemos consolarnos con lo preciosistas y bonitos que siguen luciendo en la portátil, sobre todo con el 3D activado. Tristemente, el apartado sonoro desarma el bastión intachable que era el conjunto artístico de la primera entrega, donde la magistral banda sonora a cargo de REVO envolvía cada momento de manera irreprochable. Esta vez, las melodías ni emocionan ni acompañan, y se reducen, con muy poquitas excepciones, a un puñado de guitarreos y sonidos electrónicos dignos de la biblioteca de muestras musicales gratuitas de GarageBand.

## SI ALGO FUNCIONA, NO LO TOQUES

Aunque el envoltorio sea una amalgama irregular, las mecánicas, afortunadamente, cumplen más que de sobra. 'Bravely Second' es un título divertido, y esta es una apreciación que probablemente comparta el ▸

grueso de los *fans* del género. El sistema de combate se mantiene inmutable, así como el de asignación de trabajos, llamados asteriscos, que aumenta el elenco de profesiones disponibles hasta treinta (seis más que en el primero). Como novedad, ya no se penalizan las estadísticas base del jugador al cambiar a un trabajo de menor nivel, buscando incentivar la prueba de nuevas combinaciones. Este añadido es un arma de doble filo, ya que dinamita la dificultad en diversos puntos al hacer tremendamente fácil conseguir habilidades pasivas muy potentes de otros trabajos que no hemos entrenado. Esto, además, puede volverse algo trivial unido a otra característica novedosa que nos permite encadenar combates y multiplicar la experiencia recibida si conseguimos vencer a los enemigos en el primer turno. La poca recompensa que puedan brindarnos unos monstruos de medio pelo queda compensada con creces con la facilidad que tendremos para derrotarlos y el multiplicador que nos ortorgará hacer varios *combos* de victorias. Gracias a todo esto, es bastante probable que terminemos por subir la dificultad de 'Bravely Second' si no comenzamos en modo difícil, ya que acabaremos con más nivel del que el juego requiere en cada punto de la aventura.

De nuevo, el surtido principal de misiones secundarias vendrá de la mano de estos trabajos o asteriscos. En esta ocasión, y en un frustrado intento de dotar de mayor relevancia a todas estas *subquests*, deberemos seguir cada hilo y tomar una decisión al final del mismo que nos hará elegir entre dos profesiones. Este proceso es tremendamente tedioso, ya que la narrativa consiste en presentar una historia donde hay un *bueno buenísimo* y un *malo malísimo* que nos harán recorrernos el mapa de un extremo a otro varias veces para decirnos un par de frases en cada localización y alargar de manera artificial y anodina la duración del juego. La gracia del tema reside en que no siempre la elección moralmente correcta acompaña al asterisco que más nos interese, y según las decisiones que tomemos, cambiará el posible final de este apartado... al menos en la edición nipona del juego, porque la occidental elimina de manera inexplicable todos los *ending* malos y, hagamos lo que hagamos, accederemos al bueno. Esta inexplicable decisión nos permitirá configurar un equipo a nuestra medida desde el principio, sin ninguna penalización sobre el desarrollo del juego. Los asteriscos que no elijamos se pueden recoger posteriormente en un inexplicable *déjà vu* que le deja a uno pensando si realmente Square-Enix pretende reírse de nosotros al jugar la baza, de nuevo, de la repetición descarada de contenido en la que hasta los propios personajes —en serio, Square, ¿es pitorreo?— se cansan de pasar por lo mismo.

Como complemento más discreto al tema de secundarias, volvemos a contar con un minijuego basado en *streetpass* de gestión de recursos y combates para conseguir mejoras en las tiendas y en los ataques especiales, y uno totalmente novedoso llamado Engullisania en el que debemos fabricar unos simpáticos peluches gestionando el tiempo, la calidad y los materiales, entre otros aspectos; un quehacer muy poco interactivo pero que probablemente añadirá varias horas a nuestro contador del juego.

«LA SAGA 'BRAVELY' PODRÍA BRINDAR TÍTULOS QUE ROZASEN LA PERFECCIÓN, PERO SE QUEDA EN PRODUCIR DIAMANTES EN BRUTO»



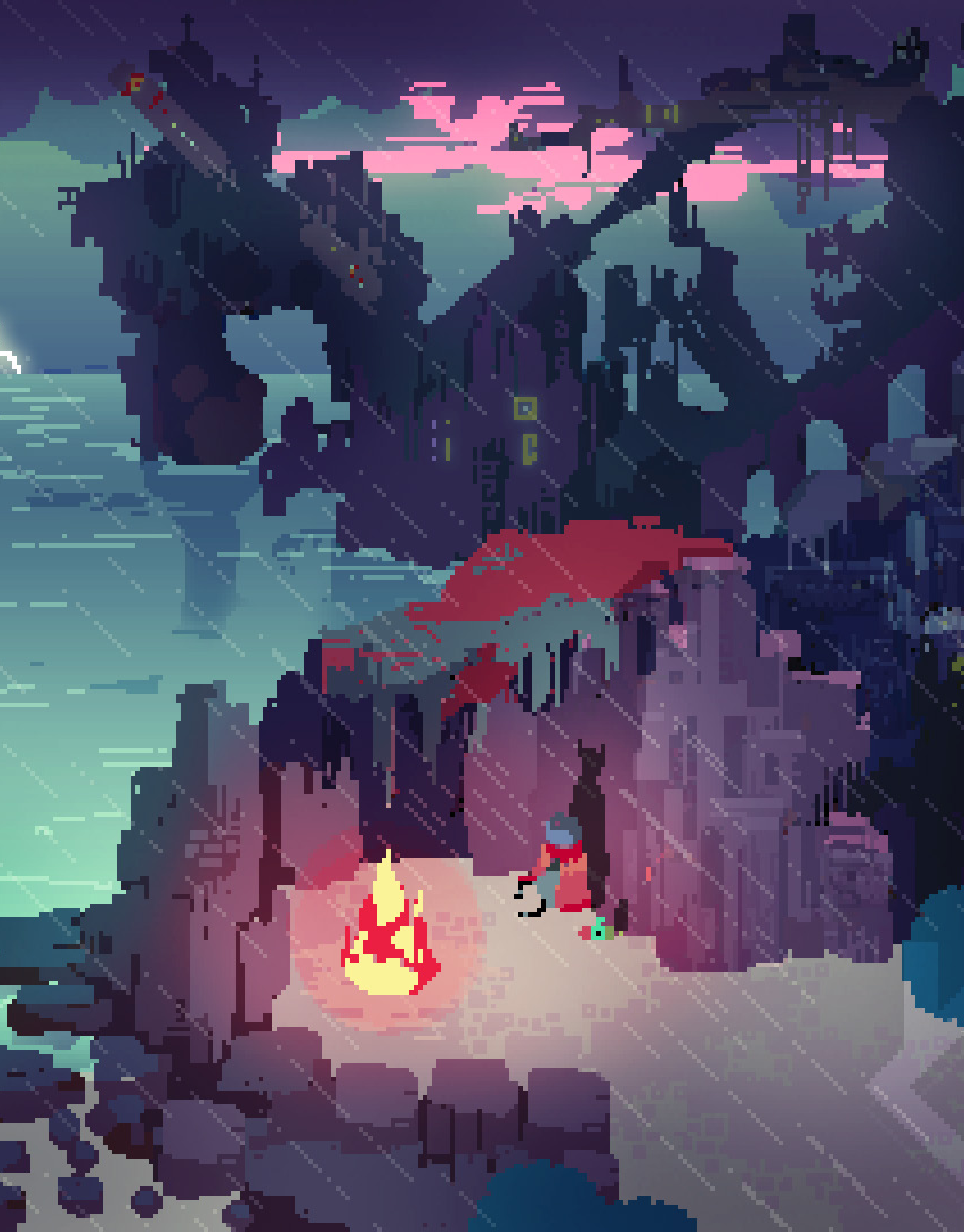
'Bravely Second: End Layer' es más de lo mismo; no hay mejor manera de definirlo. Muchos justificarán —con razón, siendo pragmáticos— su excesivo continuismo al ser una secuela directa, sin tapujos, de la entrega original, pero los tres años que separan sus lanzamientos y el hecho de que no sólo no se hayan corregido varios fallos del primero, sino que se hayan empeorado otros aspectos, no justifican tildar de excelente un título que genera, más que otra cosa, rabia. Con unas mecánicas prácticamente intachables, un sistema de combate tremendamente divertido y versátil y configuraciones que eliminan las lacras del sistema clásico de JRPG, la saga 'Bravely' podría brindar títulos que rozasen la perfección, pero se queda en producir diamantes en bruto. Habrá que esperar a la evidente continuación para ver si a la tercera va la vencida.

**Hyper Light Drifter** / Heart Machine / 2016 / PC

# Huellas

Arastras llevamos los recuerdos, el dolor, la experiencia. A cuestas el silencio, la enfermedad, la ira. Alex Preston quería un juego pequeño, donde el progreso fuese acción y no magnitud aritmética. 'Hyper Light Drifter' es la suma de 'Titan Souls' —*pixel art* de relojero y combate técnico— más 'Fez' —lenguajes, ambientación, *savoir faire*— herederos, a su vez, de los primeros 'Zelda' y 'Shadow of the Colossus'. Tras dos años de desarrollo, su ópera prima es un ejercicio de desnudez y virtuosismo, tan juego como experiencia. La sangre regará nuestro camino. Porque en toda búsqueda existe riesgo. Y en todo riesgo habita el valor anónimo de quien sabe que no hay victoria sin pérdida, sin sacrificio.








LA SERIE UNCHARTED

# SIC PARVIS MAGNA

*por Alejandro Patiño*


THE TOWER
THE MAGICIAN
TROPICO
CAMBATA

*Moléstanos señor, cuando estemos demasiado complacidos con nosotros mismos,*
*cuando nuestros sueños se hayan cumplido porque hayamos soñado muy poco,*
*cuando hayamos llegado a salvo porque navegamos muy cerca de la costa*

*Moléstanos señor, cuando con la abundancia de cosas que poseemos*
*hayamos perdido nuestra sed por las aguas de la vida,*
*habiéndonos enamorado de la vida, hemos dejado de soñar con la eternidad,*
*y con nuestros esfuerzos de construir una nueva tierra,*
*hemos dejado que nuestra visión del cielo se desvanezca*

*Moléstanos señor, a atrevernos con más valentía,*
*a aventurarnos en mares más anchos donde las tormentas muestren tu dominio,*
*donde al perder de vista la tierra, encontremos las estrellas.*
*te pedimos que expandas los horizontes de nuestras esperanzas,*
*y que nos empujes hacia el futuro en fuerza, valentía, esperanza y amor.*

*Esto te pedimos en nombre de nuestro capitán, que es Jesucristo.*
*Moléstanos señor».*

*Sir Francis Drake*

Vivir aventuras forma parte de la idiosincrasia de la infancia. Desde la más tierna edad, es común ver a los pequeños corretear por la casa emocionados, saltando de sofá en sofá al tiempo que imaginan que el suelo es en realidad un agitado mar infestado de hambrientos tiburones o un borboteante lecho de ardiente lava. La aventura es tres partes de incertidumbre, dos partes de riesgo y un pequeño resquicio de épica. Es precisamente por ello que los niños, para los que todo es nuevo, tienen tan sencillo vivir aventuras, ya que las vislumbran incluso en lo cotidiano, lo casual, en el mismo descubrimiento de su entorno, tan plagado de peligros y riesgos que a menudo no contemplan que convierten cada aprendizaje en un huevo hito.

# LA LLAMADA DE LA AVENTURA

Cuando en Naughty Dog tomaron la determinación de empezar una nueva franquicia para PlayStation 3, tenían clara una cosa: querían apelar a esas sensaciones de descubrimiento y aventura, hacérnoslas vivir del mismo modo en que lo haría un niño que juega y experimenta, enfrentándose a lo inesperado con la curiosidad del que necesita conocer. Eran sensaciones que sin duda ya habían explorado durante su primera gran explosión como equipo de desarrollo, prácticamente al tiempo que cambiaban su nombre por el actual y empezaba la gran transformación que les haría pasar de las pequeñas producciones de garaje y amigotes a la creación de —en la práctica— una mascota para Sony. Crash Bandicoot y el dúo formado por Jak y Daxter ya estaban acostumbrados a moverse entre ruinas de antiguas civilizaciones, abrazados por el cálido manto de la fantasía y el reconfortante arrullo de la caricatura. Sin embargo, esta vez, algo había cambiado. Sin abandonar del todo los elementos fantásticos, querían embarcarse en un proyecto más serio, inspirado en la realidad, aunque teñido de lo místico y lo trascendental. Tenían en mente un juego de gran personalidad, que transmitiera esa emoción del más puro romanticismo aventurero, de alguna manera diseminado en el mar de balas *porque sí* y marines espaciales hipervitaminados que era —y probablemente todavía es hoy— el sector. Para lograrlo, no obstante, debían alejarse de la corriente imperante en la época, de aquellos títulos de tono grave y profusa seriedad autodenominados como juegos para adultos. Querían crear un juego diferente, especial, que llamara la atención frente a la enorme cantidad de juegos oscuros, de tonos grises y marrones referidos anteriormente. Más de veinte años después de que Andy y Jason —fundadores de Naughty Dog— se embarcaran en la aventura de crear su primer videojuego, sus *descendientes* en Naughty Dog —ellos habían ya abandonado el estudio— decidían homenajear ese espíritu aventurero; encomendándose más bien a un cambio de actitud que a una verdadera renovación a nivel de mecánicas. El personaje protagonista efectuaría gran parte de las acciones mil veces vistas con anterioridad, pero el trasfondo, el guión y las sensaciones que dejaría el título serían los que le imprimirían toda su personalidad.



Había que buscar un referente, un arquetipo, y Naughty Dog lo encontró prácticamente en las raíces del género: la novela de aventuras de acción *pulp* de los años treinta. Estas novelas, herederas directas de las llamadas *novelas de diez centavos*, eran un tipo de publicación económica, aunque frecuentemente ilustrada, con predilección por la ficción, que tendía al consumo rápido y a pasar de mano en mano. Su tono ligero y amable con el lector, alejado del enrevesamiento de la trama y sin embargo centrado en la espectacularidad, lograba la conexión prácticamente instantánea con el grueso del público: aquél que, ahogado en las preocupaciones y responsabilidades cotidianas inherentes al mundo adulto, ansiaba volver a sentirse como un niño descubriendo lugares, aprendiendo cosas y, en definitiva, viviendo aventuras. Estas novelas, que acabarían inspirando poderosamente el cine de aventuras de los ochenta e incluso de los noventa, nos hablaban de abnegados héroes de prominente mentón y admirables ideales viviendo una aventura que frecuentemente les quedaba grande. Habían dado así con la tecla exacta que definiría todo el carácter de la franquicia. ▸

# TE DIGO QUE ERA DRAKE

Construir al personaje principal era, a todas luces, el siguiente paso. Necesitaban un tipo carismático y cercano, que conectara directamente con el jugador, pero que fuera al instante reconocible como el clásico héroe de aventuras; sumergido, eso sí, en un entorno contemporáneo. Como muchos de los héroes del género de aventuras, Nathan Drake comparte algunos de los rasgos del agente 007, si bien el modelo de héroe del agente especial es tan abstruso como *old fashioned*, y su corrección y decoro demasiado estirados para las virtudes del género *pulp*. Sin embargo, su capacidad adaptativa de improvisación es uno de los rasgos que mejor le sientan a nuestro querido Drake, descrito por la propia Naughty Dog como un tipo en camiseta que se ve envuelto en una situación que le queda grande, y simplemente se las apaña como puede para salir airoso de ella. Nathan Drake es un Indiana Jones sublimado y moderno, un idealista con un corazón enorme y un sentido de la justicia tan propio como dudoso. Su dualidad es su mayor encanto; te puedes fiar de él, aunque es completamente imprevisible. No duda en soltar aquella frase de «debería estar en un museo» pero luego se las apaña para asaltar uno y robar una obra de arte por el simple placer de vivir su ideal de aventura. Alejado de la figura del cazador de tumbas encarnada por la señorita Croft, Drake es una persona más cercana, con aspiraciones más mundanas pero idéntica determinación. Ambos comparten su amor por las antiguas civilizaciones, si bien Drake da muestras de ser autodidacta, mientras que Lara recibió la exquisita formación típica de la aristocracia británica. Además, tiene un sentido del humor mucho más afinado, aunque frecuentemente hiriente, muy próximo al de personajes tan socarrones como Rick O'Connell —de la saga cinematográfica 'La momia'— e incluso Jack Sparrow. Exactamente igual que ellos, Drake es el tipo que resuelve el *anything goes* con su talento y su ingenio, pero también con su suerte y su desparpajo. Nathan Drake es prácticamente la mitad de sus juegos; es el hilo conductor de la trama, así como el eje de toda la jugabilidad, y es por ello que resultaba tan importante crear a un personaje que conectara tan bien con el público y la temática. De espíritu libre, soñador y ciertamente romántico, Drake es el guía perfecto para nuestras aventuras precisamente porque es un personaje creíble, con un buen puñado de imperfecciones que sólo le hacen más humano si cabe. Se trata de alguien de carne y hueso, una persona falible, que aun con sus defectos —y sus virtudes— sigue siendo el héroe al que acompañamos por esos maravillosos paisajes de aventura.



**Robo en el museo**

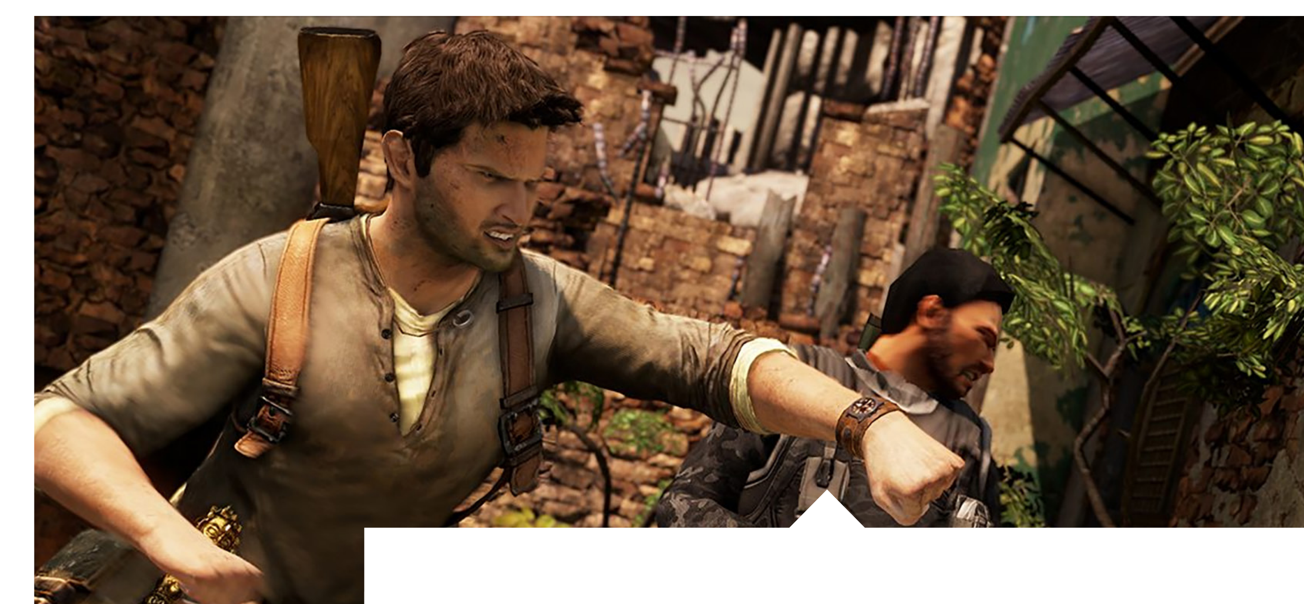
De todos los personajes en los que se basa la figura de Nathan Drake, no puede negarse que el que guarda mayor parecido con él, es sin duda Indiana Jones. Consciente de que el público las acoge con una sonrisa, Naughty Dog se atreve incluso a homenajear algunas de las escenas más míticas de las películas de Indy, como cuando queda atrapado en la cámara de las serpientes, que tiene su réplica con arañas en 'Uncharted 3', columna estrellada contra la pared incluida. De todos los guiños, probablemente el más profundo sea el hecho de que Sully conozca a Nate porque éste le intenta robar al salir de un museo. Justamente la misma manera en que Tapón conoce al Doctor Jones, según mencionan en 'El templo Maldito'.



## EL CAMINO DEL MEDIO

Tenían el espíritu, un público objetivo, un protagonista de altura y hasta tenían definidas las sensaciones a las que apelar, pero transmitir esos *feelings* a lo más puramente jugable no iba a ser tarea fácil. No bastaba con llenar un juego de tiroteos y salpicar aquí y allá con una resuelta narrativa y algo de épica cinematográfica contemporánea. Había que conseguir que el jugador se sintiera dentro de la aventura, que fuera capaz de lograr aquello que se propusiera hacer dentro del mundo de juego con la inmediatez y facilidad con que lo lograban aquellos héroes de novela o celuloide. Había que crear una fórmula nueva pero al mismo tiempo familiar, identificable por la gran mayoría del público, así que la mejor manera de hacerlo iba a ser tomar lo que interesaba de diversas propuestas y adaptarlo y combinarlo hasta hacerlo propio. Ya desde las primeras fases del desarrollo, en Naughty Dog entendieron la *fórmula Uncharted* a través de tres pilares básicos: nuevos mecanismos de plataformas, acción rápida y disparos. A simple vista, parece una fórmula sencilla, pero combinar estos elementos con la credibilidad que se les presuponía se convertiría en una titánica gesta. El verdadero secreto no residía en los pilares en sí, sino en lograr que el salto entre las secciones jugables de los mismos se efectuara de manera tan natural que apenas lo notáramos, formando un todo jugable que se convirtiera en una experiencia particular y exclusiva por sí sola.

Así, aunque el mayor peso jugable se lo lleva sin duda su condición de *third person shooter*, ésta se ve apoyada por unos mecanismos que favorecen la utilización de la acción más directa para satisfacer nuestras necesidades en las cortas distancias. El sistema de combate cuerpo a cuerpo es el que más se ha revisado a lo largo de la franquicia, buscando en todo momento la inmediatez y la espectacularidad, pero siempre a través de cierto grado de ▸



**Agacha la cabeza**

Conservadores hasta el extremo como *third person shooters*, los juegos de 'Uncharted' se las ingenian para destacar también en este apartado, logrando aligerar el tono de estas secciones gracias a la arrolladora personalidad de Nate. Con frases como «Le ha tenido que doler» al acertar un *headshot* o «¡Oh, no! ¡Tú no!» al aterrizar una granada a su lado, Drake logra relajar la tensión del tiroteo y recordarnos que no es un marine espacial cualquiera, sino que sigue siendo nuestro querido cazatesoros, por lo que vuelve a conectar con nosotros logrando que nos introduzcamos más si cabe en la aventura.

realismo; golpear a los enemigos no es una acción en tiempo real, sino que dispara unas animaciones prefabricadas durante las cuales, eso sí, somos vulnerables al fuego del resto de enemigos no implicados en la pelea. Además de liberar adrenalina, estos combates cuerpo a cuerpo oxigenan la jugabilidad y alivian la carga de estrés en momentos en que nos vemos superados por los enemigos en medio de un tiroteo. Cuando éstos se acercan demasiado a nosotros y vemos que van a rodearnos, salir de nuestra cobertura y quitarnos a alguno de nuestros rivales a guantazos es la opción más rápida, segura, divertida... y lógica.

En cuanto a los tiroteos, 'Uncharted' adhiere las principales funcionalidades de sus coetáneos referentes, y las maneja con la soltura y efectividad esperadas. Los daños por disparo se recuperan con el tiempo, y nos vienen indicados porque la imagen va perdiendo color hasta quedar prácticamente en blanco y negro; algo que imprime un tono de urgencia y alarma al tiempo que resalta la inspiración clásica en las aventuras de época. El sistema de coberturas —un calco descarado de 'Gears of War'— está magníficamente implementado; tanto que logra transmitir de manera muy fidedigna y espectacular la emoción de los clásicos tiroteos de serie B, al contar los enemigos —sobre todo en los niveles de dificultad más elevados— con una inteligencia artificial bastante elaborada, y unos patrones de ataque y defensa capaces de destruir algunas de nuestras coberturas o intentar hacernos salir de ellas con granadas. Podemos rodar para ponernos a cubierto y seguir disparando desde nuestro parapeto, colgarnos de salientes, disparar desde ellos y hasta correr —incluso mientras disparamos—, escalar, saltar y movernos por el

escenario con total libertad, algo que puede parecer muy evidente pero que no es tan habitual en los *third person shooter*.

Incorporamos, por lo tanto, las mecánicas de plataformas dentro de las secciones de tiroteos, que a su vez ya mantienen cohesión y coherencia con las de acción, pero lo más impresionante es de qué manera queda todo impregnado por la excelente, aunque ligera, narrativa. Mención especial en este aspecto para las secciones más plataformeras de la franquicia. La automatización de los saltos —con un nivel alto de corrección en la trayectoria— cumple una función vital en 'Uncharted'. Estas secciones no buscan la habilidad del jugador, sino que simplemente brindan un recreo visual que sirve como apoyo narrativo. Algunas de las secciones más bonitas de la saga son aquéllas en las que debemos encamarnos por laderas y riscos y efectuar saltos imposibles al tiempo que observamos la belleza de los parajes recorridos. Se trata de estudiados momentos de desconexión que relajan la jugabilidad de las secciones más tensas y trepidantes de los juegos, y que aprovechan de su belleza para contarnos —a través de lo visual— cosas sobre civilizaciones perdidas, misterios insondables y tesoros prometidos.

Probablemente el mayor éxito de la narrativa sea ese: hay muy poquitos elementos en los juegos de 'Uncharted' que no nos estén contando cosas, ya sea sobre la historia, el mundo de juego o incluso el personaje. Al final, todos los aspectos de la franquicia vuelven sobre sus pasos para enlazar con la narrativa, que ejerce el papel de *camino del medio* por el que serpentea toda la jugabilidad. Por eso es frecuente ver a Drake charlando con sus compañeros mientras explora, renegar o soltar bromitas durante los tiroteos, e incluso ponerse a filosofar en mitad de una escalada. Estos pequeños destellos de personalidad se unen para darle al conjunto narrativo una serie de sinergias que le otorgan un sólido empaque, que no busca imperar sobre el aspecto jugable, sino integrarse dentro del mismo de manera creíble y orgánica, al tiempo que trabaja para redondear a los personajes, muy especialmente a nuestro querido protagonista. ▸



**Arriba igual que abajo**

Si la construcción del guión adecuado para un videojuego de aventuras requiere la buena utilización de aquellos mecanismos que introduzcan las dosis exactas de fantasía, no es menos importante que el propio guión encaje de manera correcta con la jugabilidad, y que sea capaz de crear situaciones que resulten lo más atractivas y adrenalínicas para el jugador. Los guiones de la franquicia siempre se trabajaron en colaboración con el resto de departamentos de desarrollo en Naughty Dog hasta el punto de tener que darle giros a la trama que tenía en mente para incluir alguna escena que los desarrolladores querían ejecutar, aunque también funcionaba a la inversa. El guión al servicio de la jugabilidad, y viceversa.

«TODOS LOS ASPECTOS DE LA FRANQUICIA VUELVEN SOBRE SUS PASOS PARA ENLAZAR CON LA NARRATIVA, QUE EJERCE EL PAPEL DE *CAMINO DEL MEDIO* POR EL QUE SERPENTEA TODA LA JUGABILIDAD»

# INVESTIGACIÓN HISTÓRICA

En cuanto al mundo que alberga las aventuras de Nathan Drake, observamos realismo maquillado con fantasía; una ficción realista. La trama ubica estas aventuras en un marco repleto de antiguas reliquias, civilizaciones perdidas e ignotos lugares por todo el globo, lo cual establece cierta oposición con respecto al nivel de realismo que en todo momento se busca alcanzar con la franquicia. No en vano, por ejemplo, incluso los tesoros coleccionables, a través de su frecuencia y su exotismo, dibujan un mundo romántico y extravagante, donde aún hay espacio para el descubrimiento y la gloria. Parte de la magia de 'Uncharted' reside en su pasmosa habilidad para llegar a la fantasía a través de una base histórica. El talento de su guionista, Amy Hennig, encontrando en la propia historia pequeños resquicios desconocidos —o como mínimo poco claros— es proporcional a su habilidad para entretejer, a partir de ellos, tramas repletas de misticismo que mantienen el interés al tiempo que se dejan conducir por los personajes. Se trata de una dualidad que vemos repetida en diversos aspectos de la franquicia.

El mismo Nathan Drake es producto de esta dualidad. Ya desde su concepción, se decidió que el personaje debía descender —o eso debía decir él— de algún histórico aventurero. Tras elucubrar con diversas opciones, se decidió elegir a Sir Francis Drake, debido a su ambigua participación en la historia y a la misteriosa forma en que se dio descanso a sus restos, pero sobre todo, debido a que murió sin descendencia conocida, lo que automáticamente permitía preguntarse el *¿y si...?* No será hasta la cuarta entrega que descubramos si realmente Nate es descendiente de Drake o no, pero toda la trama de los juegos encaja con los detalles conocidos de la historia, y es precisamente a partir de estos detalles que se consigue otorgar credibilidad y realismo a un mundo que, maquillado por los detalles místicos y sobrenaturales, alcanza si cabe mayor belleza todavía.

Incluso el apartado artístico queda salpicado también de esta dualidad, al regirse por una máxima inalterable: realidad estilizada. Las selvas, templos y parajes que recorremos junto a Drake se han inspirado en el mundo real, pero han sido retocados por los artistas de Naughty Dog para resultar todavía más sorprendentes y atractivos. No existen en el mundo real selvas tan verdes ni templos tan magníficos, y sin embargo, ninguno de los escenarios que visitamos en los juegos resulta

«PARTE DE LA MAGIA DE 'UNCHARTED' RESIDE EN SU PASMOSA HABILIDAD PARA LLEGAR A LA FANTASÍA A TRAVÉS DE UNA BASE HISTÓRICA»

**Oro y huesos**

La sed de conocimiento, la búsqueda de lo ignoto, es algo que siempre ha generado interés en el ser humano. Por muchas reliquias que Drake haya encontrado, siempre habrá mil mitos más que un aventurero podría llegar a investigar... y perseguir. Descubrir los misterios de Machu Pichu o la gloria de la antigua Petra, desenterrar tesoros en Pompeya o investigar las sagradas ruinas de Menfis son sólo algunos de los ejemplos del mundo real que darían acogida a una de las aventuras de 'Uncharted'. Por no hablar de ciudades de mito y maravilla como Lemuria, La Atlántida o Kitezh.

poco creíble, ya que se ha invertido muchísimo trabajo en que todos ellos tengan consistencia histórico-cultural. El estudio de la arquitectura, las costumbres y el modo de vida de las civilizaciones coetáneas y próximas ha contribuido enormemente a dotar de realismo a aquellas civilizaciones y ciudades perdidas que encontramos en los juegos. ▶



# EL CORAZÓN DEL TESORO

*«Todo gran cometido debe tener un principio, pero es en la continuidad hasta el final, hasta que se ha acabado totalmente, donde está la verdadera gloria».*
*Sir Francis Drake, 1587*

A poca distancia de la costa de Panamá, un aventurero y una periodista rescatan un ataúd que descansaba en el fondo marino. Su apertura revela dos cosas: que el ataúd está vacío, y un diario misterioso que parece sugerir que el que debía haber sido su ocupante andaba tras uno de los tesoros más buscados a lo largo de la historia: El Dorado.

Una ciudad construida enteramente con oro puro. La leyenda del magnífico El Dorado, que tantas búsquedas y aventuras ha propiciado, surge en el siglo XVI, cuando los conquistadores españoles en Quito escuchan historias acerca de un rey que cubre todo su cuerpo con polvo de oro para hacer ofrendas en una laguna. Según la creencia inicial, este reino dorado se ubicaba —debido a que era una zona extremadamente rica en oro— en el Virreinato de Nueva Granada (actual Bogotá y territorios cercanos), aunque debido al poco éxito de las expediciones, su posible ubicación fue variando, hasta llegar bastante más al noreste, en los territorios cercanos a la actual Ciudad Guayana, en Venezuela. Obviamente, no llegó a encontrarse jamás, así que, al perderse algunas expediciones, El Dorado empezó a cultivar un mito oscuro. Un mito que sugería que aquéllos que lo habían encontrado habían caído en su terrible maldición, habiendo versiones tan diferentes como estrambóticas sobre ella, desde la muerte instantánea hasta la irremisible pérdida de la cordura.

La primera aventura del nuevo héroe de Naughty Dog explora los mitos y leyendas sobre El Dorado e introduce a Sir Francis Drake en la ecuación, tanto como recurso que funciona por sí solo como parte de la construcción del personaje protagonista. Sir Francis Drake fue un corsario inglés que se dedicó a explorar el Nuevo Mundo, así como al comercio de esclavos y a importunar a sus homónimos españoles, con los que Inglaterra estaba en guerra. Héroe corsario para unos, demonio pirata para otros, su figura fue tan misteriosa como ambigua. Incluso su muerte por disentería envuelve un halo de misterio y excentricidad, al pedir ser enterrado en el mar, dejando toda su herencia a su sobrino, de nombre también Francis, señalando que, tal vez, nunca tuvo hijos.

'Uncharted: El tesoro de Drake' llegaba en 2007 a una PlayStation 3 necesitada de títulos de calidad para competir con una Xbox 360 que llevaba tiempo asentada en el mercado. Su acogida se considera un éxito moderado debido al por entonces limitado parque de consolas PlayStation 3 instaladas en los hogares, pero el juego encandila a la crítica y se gana el corazón de los jugadores al apostar desde su primera entrega por los tres pilares básicos de la franquicia. Unos pilares que no estaban todo lo pulidos que llegarían a estar en el futuro, pero que —siempre en su conjunto— ofrecían unas sensaciones que el resto de juegos del momento no lograban transmitir con tanto acierto. Supone también la primera aparición de secundarios que han marcado la franquicia, muy especialmente la de nuestro mentor y colega



Victor Sullivan —sin duda uno los personajes favoritos de los jugadores— , pero también la de la inquisitiva Elena Fisher; al contrario de lo que pudiera parecer a priori, uno de los personajes más trabajados y que más ha evolucionado a lo largo de la saga, hasta alcanzar en la cuarta entrega una madurez y una verosimilitud dignas de elogio en cualquier personaje de videojuego, especialmente femenino.

Seguramente el juego más exuberante de toda la franquicia —con el permiso de la cuarta entrega, que debido a lo técnico, juega en otra liga—, 'El tesoro de Drake' logra meternos dentro de una historia de piratas modernos (no hacen prisioneros, al menos no varones) buscando un antiguo tesoro. Y lo consigue con una facilidad pasmosa gracias al carisma de sus personajes y a lo trabajado de los entornos. Este primer 'Uncharted' es un juego que va mucho más allá de un apartado gráfico colosal, que logra hacernos sentir como si estuviéramos en mitad de una selva a través de detalles como la textura de las plantas, el movimiento de las mismas por la brisa o incluso la humedad de aire y el chapoteo del agua. El título que inició esta franquicia es grande porque logra encandilar al jugador con la fuerza de sus personajes, todos ellos, pero principalmente porque lo intenta absolutamente todo para hacer que éstos le importen, por lo que cada una de las situaciones de peligro y urgencia que logra crear con lo efectista de su desarrollo alcanzan si cabe mayor magnitud y dramatismo. Y vaya si lo consigue.

El viaje de Drake por gran parte del Caribe español es una aventura de acción con un guión excelente, un ritmo brillante y un carisma envidiable. Tiene la duración justa para satisfacer y nos pone a los mandos de algunas situaciones realmente memorables, como los dos capítulos de la moto acuática o la persecución en *jeep* por las laderas de una montaña. Se trata de un videojuego soberbio, con una narrativa de corte clásico que sin embargo sorprende y una jugabilidad —aún en bruto— a un nivel muy alto. ▸



**La cabalgata de las Valkirias**

Poner música a una aventura como las vividas en los juegos de 'Uncharted' es una tarea que fácilmente cae en lo peliculero y lo previsible. El cine de aventuras se ha regido siempre por melodías muy básicas, a medio camino entre lo épico y lo rimbombante. Sin embargo, la banda sonora de la franquicia trata de huir de lo obvio a través de instrumentos étnicos poco habituales, al tiempo que los clásicos se utilizan de manera diferente. Son ritmos para una aventura contemporánea, no de época, por lo que se opta por mantener el contraste entre lo nuevo y lo antiguo como una de las bazas principales, logrando un resultado capaz de acompañar tanto las escenas más sobrias y graves como las más divertidas, pero brillando muy especialmente en lo épico y lo trascendental.



# EL CAMINO A SHAMBHALA

*«No conté ni la mitad de cuanto vi, sabiendo bien que no me creerían».*
*Marco Polo en su lecho de muerte, 1324*

En algún lugar del Caribe, un joven toma una cerveza cuando se ve asaltado por dos viejos conocidos y una arriesgada proposición. Un viejo manuscrito cuenta que tal vez una antigua lámpara del gran Khan sea la clave para encontrar la flota perdida de Marco Polo.

Uno de los mayores aventureros de la historia, Marco Polo, era hijo de un próspero comerciante que hacía la Ruta de la Seda junto a su hermano. Habiendo dejado a su mujer embarazada antes de marchar de viaje, Niccòlo regresa a Venecia y conoce a su hijo, que es ya un joven adolescente, por lo que se lo lleva con él en sus viajes. Al llegar a los territorios de Kublai Kan en China, Marco Polo permanece en su corte durante veinte años, llegando a ser consejero e incluso gobernador de Yanghzou, una de las ciudades más importantes del Imperio del Kan. La historia de sus viajes fue recogida por Rustichello de Pisa —a quien conoció estando encarcelado por los genoveses— en 'Il Milione', si bien se teme que gran parte de lo que cuenta este relato podría haber sido una invención de Marco Polo. Tras pasar la mayor parte de su vida en Asia Oriental, Marco Polo regresaría a Venecia, donde moriría el 8 de enero de 1254, a la edad de sesenta y nueve años, dejando sin resolver mil misterios e interrogantes sobre su vida y sus gestas. Uno de ellos es el que aprovecha 'Uncharted 2: El reino de los ladrones' para construir toda su trama. Es durante su viaje de regreso cuando Marco Polo abandona China con seiscientos pasajeros y catorce barcos repletos de tesoros de Kublai Kan. A su llegada a Persia, un año y medio después, tan sólo cuenta con un barco y dieciocho pasajeros. Nunca se supo lo que pasó con los otros barcos, circunstancia que aprovecha el guión del juego para dar paso a toda la aventura.

La segunda entrega de las aventuras de Drake es, seguramente, uno de los mejores juegos de PlayStation 3. Reconocida por la mayoría de los seguidores como la mejor aventura del cazatesoros de moda, 'El reino de los ladrones' llega a PlayStation 3 en 2009, en una época muy dulce para la sobremesa de Sony que Naughty Dog se encargaría de apuntalar con este fantástico título.

'Uncharted 2' toma la base de la primera entrega e introduce una serie de mejoras en ciertos apartados, como el combate cuerpo a cuerpo y los mecanismos de sigilo, pero sobre todo destaca en su dominio del ritmo de la aventura, que no deja de crecer durante todo el juego, y en una narrativa repleta de personajes que tienden a lo excéntrico y lo sorprendente. El estreno de Chloe Frazer supone ▸





un añadido de pimienta que sugiere un pasado más turbio de lo que pensábamos en la figura de Drake, quien ve reflejado un matiz diferente de su personalidad en cada uno de los personajes con los que interactúa. Drake se siente durante toda la aventura en mitad de un agitado mar de personalidades que derivan en una serie de sorprendentes escenas de acción. Las más celebradas de estas escenas son aquéllas que suponen una experiencia cinemática activa, al permitir al jugador plena interacción en mitad de escenarios móviles y destruibles, logrando que no abandone el control del personaje ni siquiera durante esas situaciones *scriptadas* de tremenda carga dramática y espíritu aventurero. Escenas como la del tren o la persecución del helicóptero prácticamente escribieron una nueva página en la historia del género de aventuras en el ocio digital.

«ESCENAS COMO LA DEL HELICÓPTERO ESCRIBIERON UNA NUEVA PÁGINA EN LA HISTORIA DEL GÉNERO»

Por otro lado, sus tiroteos son, sin lugar a dudas, los mejor ejecutados de toda la franquicia, ya que se trata de los más dinámicos, debido tanto a un excelente diseño de escenarios como a su variedad, así como a la habilidad de los enemigos para obligarnos a cambiar de cobertura, saltar, correr, huir y



estar en todo momento tomando decisiones y ejecutando acciones. Tal vez no sean tan libres como los de la cuarta entrega, pero por su cantidad y su peso específico dentro de la jugabilidad, alcanzan mayor relevancia dentro del conjunto jugable.

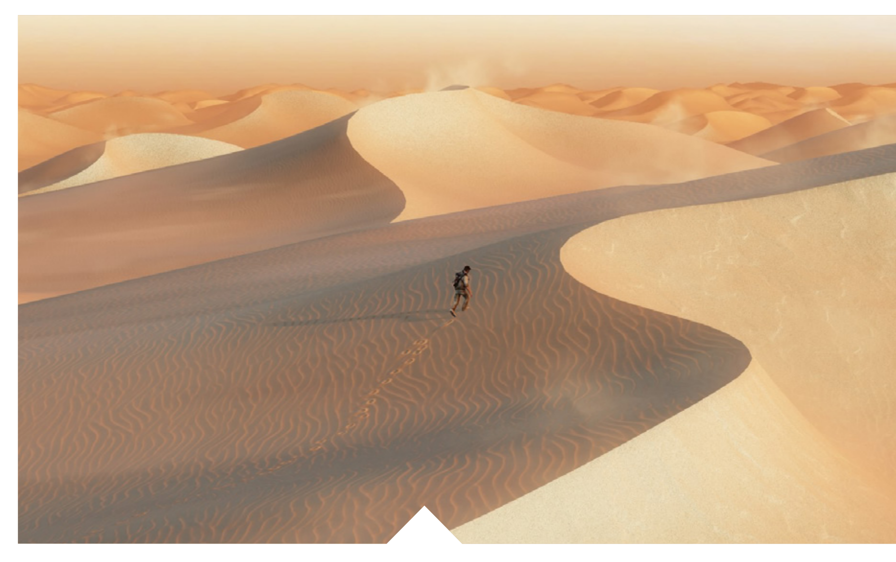
Esta secuela logra hacernos sentir solos e insignificantes frente a la exótica belleza de los palacios, templos y ruinas escondidos entre azules montañas y blancos prados nevados. Mucho menos previsible que la apuesta por el Caribe de la primera entrega, el periplo de Drake por Asia es en esta ocasión un viaje espiritual capaz de despertar sensaciones de calma y comunión con la belleza natural del continente, pero al mismo tiempo sabe cómo, cuándo y dónde explotar, y —como ningún otro juego de la franquicia— volar por los aires todo atisbo de calma para regalarnos adrenalínicos momentos de disparatada acción jugable ejecutados con tanta pasión como acierto.

Esta búsqueda de Shambhala se convierte por méritos propios en la definición de lo que debe ser una aventura de Drake, y en uno de los mejores ejemplos de cómo ejecutar una secuela, al superar en todos y cada uno de los aspectos a la primera entrega. Tiene una factura técnica impecable y el mejor guión del cine o el videojuego de acción desde... ¿qué se yo?, ¿'Indiana Jones y el templo maldito'? Pero por encima de todo, es gracias a su jugabilidad endiablada y efectista, que algunos osarán tildar de impostada —¿y qué más da si funciona como un tiro y divierte como dos?—, que 'Uncharted 2: El reino de los ladrones' es uno de esos juegos que marcan época, una obra maestra del videojuego que deleita en lo visual y conquista en lo lúdico para convertirse en la última *milestone* de su género. ▸

# LA ATLÁNTIDA DE LAS ARENAS

*«Todos los hombres sueñan, pero no igual. Los que sueñan de noche, en los polvorientos recovecos de su espíritu, se despiertan y descubren que era vanidad; mas los soñadores diurnos son peligrosos, porque viven su sueño con los ojos abiertos para hacerlo posible. Esto es lo que hice».*

*T.E. Lawrence, "Lawrence de Arabia"*



Un niño y un ladrón se encuentran en el museo de Cartagena de Indias, intentando adueñarse del anillo de Sir Francis Drake y de su mítico astrolabio. Seguidos de cerca por una banda organizada que anda tras el anillo y sus secretos, averiguarán que Sir Francis Drake navegó hasta Arabia para esconder uno de los mayores tesoros de la historia.

Estudioso de las Cruzadas y apasionado de la historia y cultura del pueblo árabe, el arqueólogo y escritor Thomas Edward Lawrence fue una de las figuras más importantes de la Primera Guerra Mundial, al actuar como enlace durante la rebelión árabe contra el Imperio otomano. Aunque, seguramente, su labor de arqueólogo fuera la menos relevante de todas sus facetas, 'Uncharted 3: La traición de Drake' toma su nombre como uno de los buscadores de la mítica ciudad perdida de Iram de los Pilares, un paraíso de cultura y desarrollo que acabó sepultado por las arenas debido a que su desorbitado crecimiento acabaría con las reservas del acuífero subterráneo del que se proveía, haciendo que la falta de la humedad de la arcilla hiciera que ésta se resquebrajara y acabara tragándose la ciudad. La ciudad de Iram, también conocida como Ubar, representa la única de las civilizaciones que en realidad existió —o al menos la única de la que se encontraron pruebas— de toda la franquicia. Su descubrimiento se llevó a cabo por la NASA durante la década de los ochenta, gracias a rutas sólo reveladas por satélites.

'Uncharted 3: La traición de Drake' cierra la trilogía en PlayStation 3 en el año 2011. A nivel jugable, incorpora nuevos ajustes en el sistema de lucha cuerpo a cuerpo, logrando por fin dar con la tecla definitiva, al incorporar combates contra varios objetivos y lograr que las fintas y golpes se efectúen de manera más dinámica. La otra novedad del sistema jugable es la posibilidad de devolver las granadas que nos lanzan los enemigos, lo que añade mayor estrategia y *frenetismo* a los ya de por sí excelentes tiroteos de la franquicia.

Pese a estas mejoras, 'Uncharted 3' no alcanza las cotas de calidad de su predecesor, al contar con una narrativa más difusa, plagada de altibajos en el ritmo y algunas situaciones poco justificadas que desembocan en un desarrollo a caballo entre lo

errático y lo oportunista. Con todo, deja buenas sensaciones en la mayoría de las secciones donde trabaja la cinemática activa, e incluso se atreve a llevar a cabo algunas de estas trepidantes escenas en tiempo real. Toda la parte del crucero es una auténtica maravilla técnica que incluye el giro de noventa grados de un escenario completo. Otras escenas como la persecución a caballo o la del avión suponen destellos de genialidad en general deficientemente integrados dentro del ritmo de juego, lo que acaba resultando en una desconexión de la trama que provoca un descenso del interés en toda una serie de aburridos tiroteos intermedios.

Puede que las cabezas estuvieran ya puestas en 'The Last of Us', o puede sencillamente que no tuvieran suerte, pero no puede negarse que 'Uncharted 3' es un juego mucho menos inspirado que sus dos antecesores. Dando señales ya de bastante desgaste, las fórmulas jugables de la franquicia tal vez necesitaban una buena revisión, o puede que la brillantez de la segunda entrega ensombreciera en cierto modo las virtudes de este capítulo. Porque, eso sí, no puede negarse que también las tiene. Como *third person shooter*, probablemente se encuentre un paso por delante, al contar con los tiroteos más largos y más difíciles de las entregas de Playstation 3, por lo que muy probablemente sea el título favorito de los aventureros de gatillo más fácil. Sin embargo, ni siquiera estos tiroteos tienen la carga dramática y el espíritu aventurero que debería destilar un juego de la saga, presentando más bien un problema de identidad y sensaciones que de jugabilidad en sí misma.

'Uncharted 3: La traición de Drake' es el título más irregular y templado de toda la franquicia, e incluso así, raya a un nivel altísimo que logra mantener a Drake como uno de los iconos de la pasada generación y de los videojuegos en general. Hay una decena de cosas que se podrían haber hecho mejor en este capítulo, lo cual es una lástima, ya que las pocas novedades incorporadas son funcionales y suponen un gran acierto, pero no se puede negar que la ambientación elegida daba para un guión más aventurero, un desarrollo más espectacular y un juego, en general, más redondo. No siempre se gana. ¡Ah! Y lo del final... eso no tiene perdón, hombre. Hay que cerrar bien las cosas. ▸



# PUERTA DE LOS DIOSES

*«Os aseguro que ni media palabra es verdadera de las salidas por la boca de Fray Marcos».*
*Francisco Vázquez de Coronado al virrey Mendoza, en 1540*

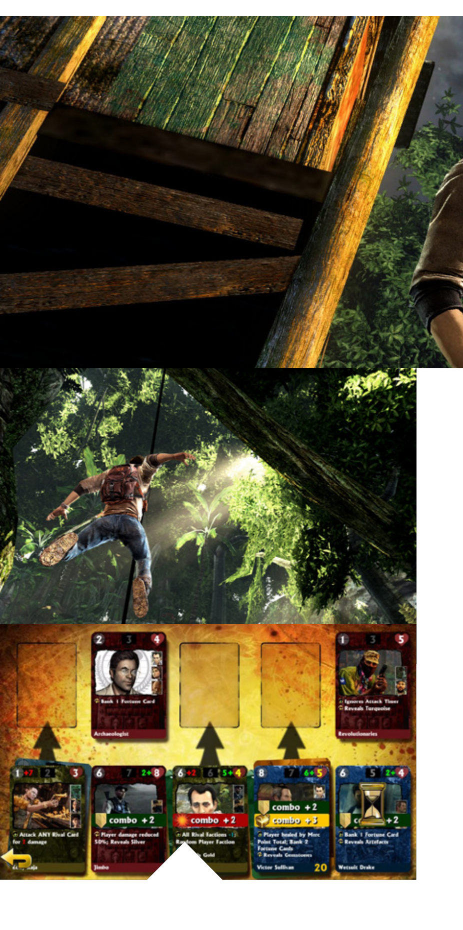
Dos amigos exploran el norte de Colombia en busca de extrañas ruinas, tal vez de la etnia kuna, hasta que se ven envueltos en las intrigas del antiguo dictador de Panamá, el general Guerro. Las ruinas contienen, extrañamente, un símbolo visigodo que apunta a las Sete Cidades, una orden de siete obispos lusos que, huyendo de la invasión musulmana de la Península Ibérica, fundarían siete ciudades doradas huyendo en barco hacia el oeste.

La leyenda original de las Sete Cidades encuentra su raíz en una expedición de Pánfilo de Narváez que naufragó frente a las costas de Florida en el año 1528 y logró regresar a España tras ocho años de deambular por los Estados Unidos. A su llegada, hablaron largo y tendido sobre las maravillosas riquezas de las que habían escuchado hablar durante su aventura, por lo que el virrey Antonio Mendoza organizaría una nueva expedición en busca de tales tesoros. Esta nueva expedición iría encabezada por el fraile franciscano Marcos de Niza, y guiada por el esclavo Estebanico, quien había formado parte de la anterior. Al encontrar cierta pista sobre una magnífica ciudad antigua, Marcos ordenó a Estebanico que la siguiera, lo que le causó la muerte a manos de de los nativos. Fray Marcos regresó a su base en Ciudad de México, desde donde mandó noticias de haber encontrado una maravillosa ciudad perdida, decorada con enormes perlas, brillantes esmeraldas y relucientes turquesas. La siguiente expedición enviada, encabezada por Francisco Vázquez de Coronado, se encargaría de desmentir todas las informaciones de Fray Marcos de Niza, al ser imposible encontrar ciudad alguna, pero... ¿y si Fray Marcos no se lo hubiera inventado?



'Uncharted. El abismo de oro' supone, en el primer tercio de 2012, la primera incursión de la franquicia fuera de las sobremesas, pero sobre todo supone el primer 'Uncharted' que Naughty Dog dejaba en manos de otro equipo. Los chicos de Bend Studio, quienes se habían encargado ya de 'Resistance: Retribution', también para PlayStation Vita, lograron emular con solvencia las virtudes de la saga de Naughty Dog, trayéndonos un juego fresco y divertido que se empeñaba en utilizar, tal vez en demasía, las características especiales del *hardware* de Vita, pero que trasladaba con acierto todas las sensaciones de la franquicia al entorno portátil.

Seguramente lo mejor que se pueda decir de 'El abismo de oro' es que no se trata de un 'Uncharted' menor. Puede que




**Enfrentamiento**

Bend Studio elaboraba en 2012 un *spin-off* de la franquicia que trataba de trasladar las aventuras de Drake y sus compañeros y enemigos al terreno de los juegos de cartas del estilo de 'Magic: The Gathering'. Con un planteamiento singular, unas reglas previsibles y una dificultad limitada, la mayor baza de 'Uncharted: Lucha por el tesoro' era quizá el formato portátil y su capacidad para extender la jugabilidad de 'Uncharted: El abismo de oro', ya que la única manera de potenciar algunas de las cartas del juego era desbloquear coleccionables y encontrar algunos nuevos en el verdadero 'Uncharted' para portátil. Oportunismo y poco más.

la limitación del *hardware* no permitiera mostrar entornos tan trabajados como los de la tercera entrega, pero no es menos cierto que el juego maneja los ritmos mucho mejor que la aventura de Drake en busca de Ubar, de manera que mantiene el interés muy por encima, con capítulos muy trabajados tanto a nivel de narrativa como de jugabilidad. La trama resulta, junto con la del cuarto título numérico, de las más enrevesadas de la franquicia y, aunque el motor y la consola no dieran más de sí ni en el uso de la cinemática activa ni en el sistema de físicas, el conjunto es satisfactorio y plenamente disfrutable, especialmente para partidas cortas, al contar con más capítulos que el resto de la saga, pero mucho más cortos.

Esta aventura portátil nos devuelve a las selvas y al húmedo calor tropical de la primera entrega, y aunque el hándicap que supone el *hardware* es más que evidente, los paisajes y la paleta de colores parecen devolvernos esas sensaciones de 'El tesoro de Drake' que nos parecían ya tan lejanas. Y la verdad es que a Nate le sienta genial la selva. El verde de la vegetación vuelve con fuerza en esta precuela de la primera entrega, que cuenta con la sombra de la jungla, el frescor del agua y el romanticismo de las ruinas como sus mayores bazas para atraer al buscatesoros que llevamos dentro. Se trata de un juego precioso que explota las capacidades de la pantalla Super AMOLED de PlayStation Vita como ningún otro título de la portátil ha logrado hasta ahora.

'Uncharted: El abismo de oro' es toda una demostración de intenciones que al final se quedó en agua de borrajas. Los valores de producción de este título de lanzamiento auguraban un futuro prometedor para la nueva portátil de Sony, pero al final pasó lo que pasó y todos conocemos ya la historia. Cuenta con toda la fuerza de la franquicia, mantiene la coherencia dentro de su universo y con sus personajes y atesora un nivel de mimo y detalle que enamorará tanto al seguidor de Drake como a aquéllos que se aproximen por primera vez a la saga. ▸

# LADRONES DE LIBERTALIA

*«Soy un hombre de fortuna y debo buscar mi fortuna».*
*Henry Avery, 1694*

Una cárcel panameña construída sobre las ruinas de una antigua prisión española, tres ladrones y una pista sobre la localización del mayor botín pirata jamás reunido. Cuando la muerte pisa los talones y los barrotes se interponen, dos hermanos se separan en el tiempo. Años más tarde, sólo la promesa del tesoro y el ansia de aventura podrán unirles de nuevo en una búsqueda que amenaza con derrocar los cimientos de una apacible y bien ganada, pero absolutamente aburrida, vida normal.

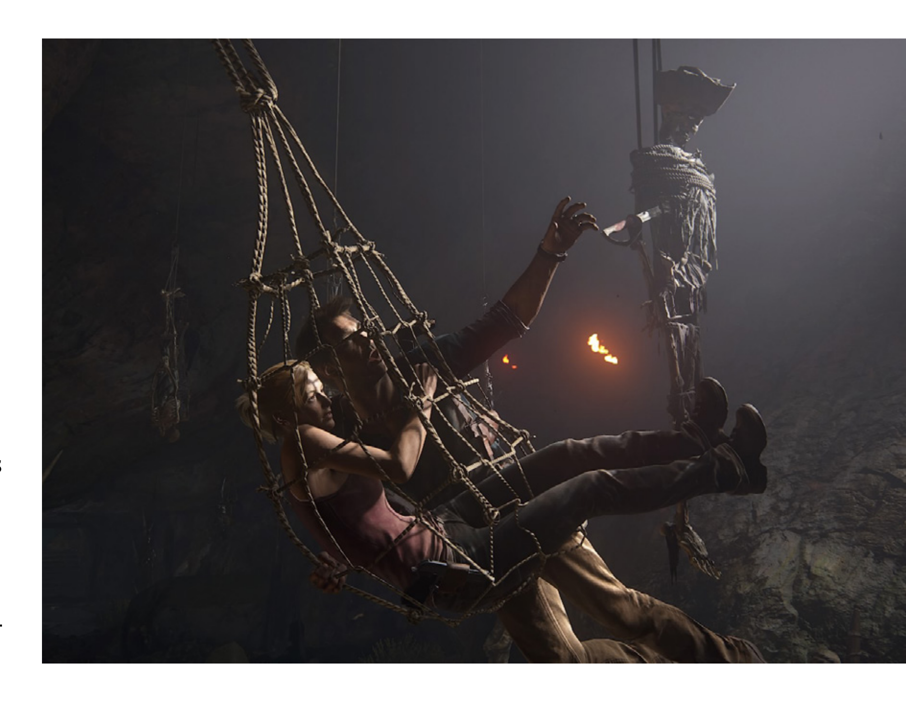
Henry Avery, también frecuentemente conocido como Benjamin Bridgeman o Ben el Largo, fue probablemente el pirata más reputado de su tiempo, lo cual no es poco decir teniendo en cuenta que tan sólo hizo un viaje embarcado como pirata. Sin embargo, este viaje le brindaría el mayor botín que habría podido llegar a imaginar. Poco se sabe de los primeros años de su vida, aunque es un hecho constatado que estuvo un año embarcado en la Navy Seal inglesa, donde probablemente adquiriera su gusto por la vida marina y los viajes exóticos; tal es así que sus siguientes *trabajos* fueron como navegante, traficando con esclavos en las costas del golfo de Guinea, para ser más precisos. No sería hasta el año 1693 que se centrara en trabajos más limpios, al embarcarse como primer oficial en una nave de guerra —el Charles II— que debía dirigirse a las Indias Occidentales. Un viaje que no llegaría a producirse debido al motín de los tripulantes, que decidieron cambiar el nombre del barco por uno más pomposo —The Fancy (*El Capricho*)— y nombrar Capitán al orgulloso Avery. Embarcado con sus hombres viajaría hasta el Mar Persa, donde daría el golpe de su vida al formar alianza con otros bajeles piratas y asaltar un convoy de veinticinco naves cargadas de tesoros que hacían su peregrinaje a la Meca. Tras conseguir un botín jamás imaginado, se pierde la pista de Avery, y aunque tiene el dudoso honor de ser el primer hombre en tener una orden de búsqueda y captura a nivel mundial, nadie logró averiguar jamás su paradero. Tal vez fuera porque Avery decidiera emprender la loca aventura de crear una ciudad prometida para todos aquellos piratas dejados de la mano de Dios. Una ciudad donde todos fueran iguales, donde el dinero valiera menos de nada y su ideal de libertad alcanzara su máxima expresión. Demasiado idílico para un pirata, ¿verdad? No en la ciudad perdida de Libertalia.

'Uncharted 4: El desenlace del ladrón' llega en 2016 a una PlayStation 4 sedienta de títulos de verdadero peso, como ya sucediera con la primera entrega y PlayStation 3. Siendo uno de los juegos más esperados de su tiempo, poco pensarían en Naughty Dog que sus humildes inicios vendrían prácticamente a convertirlos en el abanderado de Sony para una generación a la que le estaba costando mucho arrancar. Con una responsabilidad enorme y una campaña de *marketing* a la altura de las circunstancias, Drake se estrena en PlayStation 4 para cerrar una saga que es ya mantra y ley para la japonesa.

La aventura de Drake en PlayStation 4 es tan ambiciosa como eminentemente continuista, aunque introduce una serie de ajustes jugables que vienen a aportar una mayor variedad y algo de ritmo y dinamismo, muy especialmente a las secciones de exploración de la jugabilidad, hasta ahora muy limitadas debido a lo lineal de los escenarios. No se puede decir que se haya abandonado esa linealidad, pero una de las cosas que no tardaremos en notar es que la escala de los escenarios es mucho mayor, lo que alimenta la ilusión de que existen varios caminos a elegir. Los niveles son ahora más amplios y se prestan a ▸



ser explorados, pero este cambio de escala afecta a toda la jugabilidad. Los tiroteos se vuelven más peligrosos, al tener que estar pendiente de más frentes, y debido al incremento de la inteligencia artificial de los enemigos, que nos pondrán las cosas difíciles en muchas ocasiones. El gancho servirá también para hacer estos tiroteos más dinámicos, al contar muchos de los escenarios con puntos de anclaje que nos permitirán cruzar toda la zona colgados para así hacernos con armas o sorprender a los enemigos desde otros ángulos. Sin embargo, la mayor adición jugable de este *gadget* se hace notar en las secciones *plataformeras* y de escalada, contribuyendo notablemente a desencorsetar unas mecánicas que, a pesar de ser funcionales, comenzaban a sentirse algo agotadas y en general poco enriquecedoras en lo jugable, a pesar de ser innegablemente preciosas.



Los capítulos en los que contamos con vehículos vienen a introducir en el desarrollo una nota de color que supone una ruptura total con las bases establecidas por los pilares de la jugabilidad desde el principio de la franquicia. Su aporte contribuye a hacer el universo del juego mucho mayor —aunque sea ilusoriamente— pero, sobre todo, mucho más creíble y realista, al hacernos notar que nuestros héroes no están siempre viviendo aventuras, corriendo peligros y desentrañando misterios, sino que, aunque nos cueste imaginarlos en estos menesteres, pueden hacer cosas tan calmadas y relajantes como charlar mientras navegan por cierto archipiélago del Índico en una pequeña embarcación.

Resulta también apreciable un incremento considerable en la madurez narrativa, aspecto en el que se infiere cierta inspiración en 'The Last of Us'. Esta cuarta entrega numerada de las aventuras de Nathan Drake es, seguramente, la más sobria y templada de todas ellas, la que menos recurre a la fantasía y al cliché del giro dramático o el *cliffhanger*, a las situaciones excepcionalmente excéntricas y sobrecargadas. 'Uncharted 4' es un juego más sincero, con menos artificio pero más honestidad con el jugador, que se siente ciertamente violentado por el cambio de tono al principio, pero que se ve sorprendido asintiendo con aprobación estas decisiones ya hacia la mitad del juego. La búsqueda de Libertalia es una aventura más uniforme, menos propensa a romperse por las secuencias activas, como le sucedía a la tercera entrega, pero también menos álgida que la segunda por la adrenalina que estas secciones pueden llegar a generar. Este cambio en su tono se transmite de manera trascendental al propio ritmo de la aventura, que de alguna manera se siente más calmado que en el resto de títulos de la franquicia.

El aparente cierre de la serie supone un título absolutamente redondo, que no nos dice nada nuevo a nivel de mecánicas, pero que supone la consagración de Drake como rey de los juegos de aventuras palomiteros. Su ejecución y desarrollo rozan la



> «‘UNCHARTED 4’ ES UN JUEGO MÁS SINCERO, CON MENOS ARTIFICIO PERO MÁS HONESTO CON EL JUGADOR, QUE SE VE SORPRENDIDO POR SU RITMO MÁS CALMADO QUE EN EL RESTO DE TÍTULOS DE LA FRANQUICIA»

excelencia. Su belleza artística a todos los niveles es capaz de despertar el síndrome de Stendhal en buena parte de los jugadores que, atrapados en su magnetismo, no pueden sino rendirse a la belleza de sus entornos, deteniéndose a mirar, embobados, los maravillosos paisajes de prodigio técnico que Drake y sus compañeros visitan durante la aventura. Sin embargo, el aspecto que más sorprende e hipnotiza de ‘Uncharted 4: El desenlace del ladrón’ es la belleza de su mensaje —que aboga por el *Sic Parvis Magna* y el concepto de *legado*— y la madurez que destila. Incluso sin contar con el epílogo, el final elegido es tan absolutamente maravilloso y está tan bien orquestado, que parece que los cinco juegos de la franquicia hayan existido solamente para justificarlo. ▸

# LO GRANDE EMPIEZA PEQUEÑO

Exhaustos de aventuras, llegamos al final de este reportaje. 'Uncharted' supone la renovación de un género que busca en lo pequeño encontrar la grandeza, como dijera en su día Sir Francis Drake. Volviendo a los inicios de aquellos pequeños correteando y saltando, viviendo aventuras imaginarias en cómodos entornos de sobreprotección paternal, el ser humano busca desde pequeño las sensaciones de aventura y descubrimiento. Mucho más de repente de lo que pensamos, dejamos de ser niños, y nos encontramos con que vivir aventuras ya no es tan sencillo. Nuestro mundo se vuelve con frecuencia monótono, al menos para la mayoría, y nuestras obligaciones y compromisos no nos dejan abandonarnos a la incertidumbre, al mismo tiempo que no nos podemos permitir correr demasiados riesgos. Algunos dirán que hemos madurado, pero nos lo tomamos como una derrota. Nunca pensamos que pudiera sucedernos a nosotros, pero ese brillo en los ojos, esa emprendedora ilusión suele abandonarnos, dando paso a una vida llena de un orden y control que intentamos combatir como buenamente podemos: leyendo un buen libro que nos evada, haciendo un viaje en vacaciones para salir de la rutina... Necesitamos convencernos a nosotros mismos de que podemos sentir de nuevo la satisfactoria ilusión de ser un espíritu libre, de perder el control y tomar riesgos por el simple placer de no saber qué pasará. De abandonarlo todo para emprender la irracional búsqueda de un intangible, satisfacer una necesidad que sólo la adrenalina es capaz de calmar. Buscamos no tan inconscientemente esa conexión con nuestro niño interior; una conexión directa con la aventura. Gracias, Nathan Drake, por habérnosla brindado.




ROAD HOGG
RENTALS




Ilustración: Drew Northcott

EL HOMBRE Y LA MÁQUINA

# *Narrativa interactiva*

*por Marcos Gabarri*

*«Estamos en un coche yendo hacia el futuro utilizando sólo nuestro espejo retrovisor».*
*Marshall McLuhan.*

## La narrativa de la imagen

Imagen digital. Ya de por sí suena extraño. Mientras que las imágenes analógicas se definen por propiedades que expresan valores en una escala continua, las imágenes digitales hacen cálculos con datos representados por dígitos. Pero esto poco importa cuando nos ponemos a pensar en el concepto de imagen en sí mismo. Ambos casos se asemejan a la ciencia ficción. Parece increíble que el ser humano haya conseguido hacer *grabaciones de cosas vistas*, como decía John Berger en su ensayo 'Para entender la fotografía'. La aparición de la imagen digital dotó de nuevos significados a conceptos relacionados con la imagen tradicional, cuando muchos filósofos aún estaban hilvanando definiciones acerca de la cultura visual contemporánea. El significado de la imagen en la era de la reproducción electrónica ha supuesto un cambio radical dentro de una época, ya de por sí, inestable. Las obras han perdido su unicidad y se han convertido en representaciones diferentes que varían según cada contexto. Misma imagen, diferente máscara. La múltiple interpretación es la pieza clave de la cultura mediática actual. Todas las imágenes, viejas y nuevas, están expuestas a una recontextualización continua. Aún hoy nos cuesta acostumbrarnos a esta era de internet, en la que el hipervínculo es un dogma autoimpuesto y los proféticos delirios mentales de 'Ghost in the Shell' o 'Psycho-Pass' parecen estar a la vuelta de la esquina.

Marshall McLuhan tenía razón. Debemos entender el concepto de medio en un sentido más amplio, no como un mero recipiente. Aunque el panorama mediático de los años sesenta diste mucho del actual entorno digitalizado, hay algo que continúa estando igual de vigente dentro de toda esta maraña evolutiva: el medio es el mensaje. La manera en la que vemos las cosas, la forma, el cómo; todas ellas poseen un impacto mayor que el contenido. Nuestra percepción cambió, primero, con la televisión y, a día de hoy, ▸

continúa cambiando con las nuevas formas de contar historias. El medio se ha convertido en una extensión de nuestra mente al poder comunicar pensamientos de maneras, hasta entonces, inimaginables, alterando la percepción de la realidad. Los videojuegos han puesto fin al usuario como espectador para crear una experiencia en la que estamos mentalmente incorporados con el medio. La imagen virtual ha irrumpido para destruir nuestras creencias: hoy la tecnología es capaz representar imágenes carentes de referente físico. De esta manera, vemos cómo ésta ha ascendido a una categoría intangible cuyo disfrute se consigue únicamente a través de un medio con carcasa de plástico. *Joystick*, *gamepad*, teclado o ratón. No importa. Todos son iguales: el medio como extensión de nuestro cuerpo. Resulta increíble cómo un simple circuito integrado lo cambió todo, cómo aquellas extrañas figuras geométricas que aparecieron en nuestro televisor se convirtieron en marionetas a nuestra merced. Con el tiempo, las otras artes empezaron a saber a poco cuando descubrimos que podíamos ser el protagonista. En el fondo, todos somos unos egocéntricos.

### La joven de la perla y la manera de ver las cosas

Desde el inicio de los tiempos, la imagen se ha configurado como un elemento narrativo, como el catalizador de la aventura. Primero fue la imagen premecánica, como la pintura, con su rol ritual y un valor de culto infundido por el mero hecho de ser única en su especie. Siglos más tarde vino la imagen mecánica, que obtuvo su valor gracias a su reproductibilidad, distribución potencial y su estrecha relación con los *mass media*. Y por último, surgieron las imágenes digitales y virtuales, accesibles y maleables como nunca ninguna otra información lo ha sido jamás. Si hacemos caso a la afirmación de McLuhan, pronto nos daremos cuenta de que cada tipo de representación aporta mensajes diferentes, a pesar de la equivalencia de sus contenidos. Un ejemplo lo encontramos en *la Mona Lisa holandesa*, 'La joven de la perla' de Vermeer. La popularización del cuadro, debido a los medios de comunicación, hizo que Tracy Chevalier imaginara una novela inspirándose solamente en el rostro expresivo de la chica. Incluso, lo que en un principio era una



simple obra para demostrar el virtuosismo de un pintor, se transformó en narración fílmica gracias al medio y no al mensaje. Pero lo verdaderamente importante es la irrupción de la imagen digital. Aquí vimos cómo 'La joven de la perla' ha estado expuesta a múltiples significados debido al carácter sumiso del medio. Así, la obra de Vermeer fue usurpada por Jade de 'Beyond Good & Evil', convirtiendo a la perla en un símbolo que nada tendría que ver con el significado primigenio que el holandés se llevó a la tumba. Vimos cómo la evolución de la imagen nos brindó la posibilidad de reconstruir identidades al convertirlas en un flujo de píxeles. La era digital ha supuesto la liberación del ciudadano de a pie, dotándolo de herramientas de producción y no de reproducción. Respiramos subjetivismo.

Ahora sumemos todas estas características al ocio electrónico. Su mera existencia se basa en el intercambio de los papeles de emisor y receptor, en la reciprocidad del mensaje. Al fin y al cabo, nació en medio de un vórtice en el que lo único que importaba era la participación, bien fuera a través del teletexto o de la fragmentación del relato en aquellos libros de 'Elige tu propia aventura'. Los videojuegos representan la propia filosofía de la imagen digital, sólo que llevada a otro nivel. Ese nivel de poder crear historias, de dialogar con el usuario más allá de las intenciones de su creador, hasta tal punto de erigir narraciones interactivas. Al menos, a eso aspiran.

«LAS OTRAS ARTES EMPEZARON A SABER A POCO CUANDO DESCUBRIMOS QUE PODÍAMOS SER EL PROTAGONISTA»

### Hablando se entienden... ¿las máquinas?

La tecnología nos acribilla a preguntas constantemente. Sólo hay que echar un vistazo a nuestro alrededor para darnos cuenta de que vivimos en un continuo diálogo. Compramos por televisión, hablamos por ordenador y vemos series por teléfono. La máquina nos obliga a hablar con ella. Le encanta saber nuestra opinión. En los videojuegos ocurre algo parecido. Ponerse enfrente de la pantalla significa hablar con una obra interesada en cómo nos movemos, adónde vamos y qué haremos a continuación dentro de un contexto predefinido. Será por eso por lo que a la interactividad también la llaman diálogo. Pero hay conversaciones que pueden llegar a ser bastante difusas en un medio que, a menudo, reniega de su identidad. ¿Realmente podemos entablar una conversación con un programa cuyas reglas han sido previamente establecidas?

Aquí encontramos el concepto de linealidad, la característica que define a la narrativa tradicional por antonomasia. Nos guste o no, los derroteros de la industria han hecho del ocio electrónico un vástago de la cultura literaria y fílmica, por lo que los primeros coqueteos del videojuego con una narrativa embebida seguían sus directrices a sangre y fuego. La aventura *videojueguil* es devota de ese "pasillo" que tantos comederos de cabeza causa a los que odian el paradigma clásico en el entorno multimedia. Y, la verdad, es que tienen razón. El videojuego puede dar mucho más de sí al demoler la cuarta pared. No nos olvidemos: el medio es el mensaje. Es cuestión de tiempo que se produzca un golpe de estado. Pese a las virtudes del funcional sistema de planteamiento, nudo y desenlace, éste se encuentra en un lugar al que no pertenece, por mucho que al ocio electrónico le cuesta aceptarse tal y como es.

Como Genette, el videojuego privilegia las acciones sobre los personajes. Aquí, es el jugador el elemento causante de variables cuando el autor cede la palabra. En un diálogo, son los dos interlocutores los que llegan a un acuerdo sobre el ritmo, ▸

bailando en una danza de vocablos, pero al mismo tiempo, el medio les facilita una autonomía que en realidad no existe. Emisor y receptor se convierten en una dualidad, ya que uno no puede avanzar sin el otro. Si el jugador se detiene, el autor tampoco avanza en su discurso. Sin embargo, es el usuario el que mueve la maquinaria comunicativa mediante el aprendizaje de unas reglas creadas por el autor. Así, desde el momento en el que encendemos la consola tiene lugar una especie de contrato implícito entre ambas partes. La causa-efecto en la que se basa la narrativa tradicional da paso a nuevas cláusulas a través de las mecánicas de juego, multiplicando las posibilidades.

Entre tantas definiciones, es normal que siempre caigamos en la trampa. Al final siempre acabamos pensando que una experiencia interactiva consiste en la alteración del transcurso de los acontecimientos. Pero, si pensamos en esto como un axioma, estamos mintiéndonos a nosotros mismos. En definitiva, alterar los elementos de la narrativa tradicional sin lastimar su esencia dista mucho de lo que debería ser una narrativa interactiva. De hecho, esto se asemeja más a una experiencia cinematográfica con dotes de participación. Como dice Jesper Juul, los videojuegos son un dualismo compuesto por dos capas. La primera es el programa en sí mismo, las reglas del universo creado por el autor. La segunda es el mundo material, conformado por todos aquellos aspectos heredados de otras formas de expresión: textos, imágenes, sonidos y marco narrativo. La confluencia de ambos es una historia interactiva con interrupciones constantes. Juul siempre se ha mostrado reticente ante la unión entre narrativa e interacción y, en parte, su razonamiento tiene lógica. Un videojuego no puede leerse como una obra tradicional porque, simplemente, no lo es. Si la poesía es un arma cargada de futuro, como decía Gabriel Celaya, la narrativa lo es más. La parte intrínseca del videojuego, el programa, se muestra totalmente independiente de la de la historia cuando invertimos las narrativas de videojuegos simples. ¿Quién es el villano en 'Space Invaders'? ¿Por qué 'Pong' es un partido de tenis? Nos lo dice la carátula. En 'Thomas Was Alone' nos lo dice el narrador.

«LA NARRATIVA EMERGENTE HACE QUE MUCHOS VIDEOJUEGOS SE PRESENTEN COMO UN LIENZO EN BLANCO EN EL QUE PLASMAR AVENTURAS AÚN NO VIVIDAS»

Si trasladamos estas ideas a títulos más cercanos en el tiempo, todo esto nos lleva de nuevo a McLuhan. Según el filósofo canadiense, cada medio y tecnología conlleva no sólo ciertos servicios, sino también un conjunto de *dis-servicios*. Es decir, siempre hay un precio que pagar por las ventajas que conllevan las invenciones. En el caso del videojuego, se trata de la disonancia entre las pretensiones de la industria y su propia estructura. En otras palabras, volvemos a observar cómo el sistema impide que el medio se acepte a sí mismo. La cinemática como yugo. Pero, ¿y si estamos equivocados? Aquí entra en juego David Cage y su manera de entender la narrativa interactiva. En las obras de Quantic Dream los caminos se multiplican mientras que las mecánicas se reducen a un par de botones. Somos testigos de cómo el personaje desbanca a la acción, atentando contra la razón de ser de un medio cuyos actores pueden incluso ser abstractos. El jugador vuelve a convertirse en un espectador, sólo que, en lugar de dormitar, se ve obligado a mostrarse más activo. Esta narrativa fílmica quiebra la esencia del videojuego, la actuación, a favor del deseo narrativo, algo que relega al producto a ser consumido una única vez.




Jesper Juul se equivocó al afirmar que la narrativa interactiva murió comercialmente a mediados de los noventa, pues esta vertiente continúa vigente. Y cada vez pisando más fuerte. ¿Es esto lo que realmente entendemos por videojuego? Es difícil entender el mensaje de un medio cuando él mismo no sabe si viene o va.

### La creación emergente

Un día, en nuestro diálogo con las máquinas, nos topamos con el cajón de arena. El *sandbox* nos permitió divagar, dar vueltas en círculos y dar largas a un destino ya escrito. 'Grand Theft Auto III' supuso el nacimiento de una narrativa viva, exponencialmente mayor que cualquier simulador de vida. Muchos recordarán la primera vez que vieron a un NPC con autonomía propia. ¡Personajes que actúan de manera independiente! Nos echamos las manos a la cabeza; algo estaba cambiando. Pero, al mismo tiempo, nos abrimos camino hacia una época de inmovilismo. Ésa en la que se ubica la otra vertiente narrativa que obsesiona a muchos: la narrativa emergente. Aunque el jugador de sandbox continúe encorsetado por una historia predefinida, éste comenzó a obtener beneficio a través de retrasar el placer. El jugador vive su propia aventura paralela, sin que los hilos que mueven ese mundo predefinido por los desarrolladores interfieran en lo que quiere hacer o no. El jugador escoge cuándo dar el punto final a su aventura, pero sólo en cierta medida, pues el videojuego no deja de ser una ilusión: hasta ahora nunca hemos sido capaces de elegir con total libertad.

No obstante, Rockstar quiso hacer de esa ilusión algo todavía más veraz. 'Red Dead Redemption' se ha convertido por méritos propios en el paradigma del género, otorgando al jugador la oportunidad de escribir su propio relato, esta vez, enmarcado en un *western* crepuscular. Usando como avatar a John Marston, nos vemos obligados a emprender un viaje de moral confusa en el que nuestras acciones nos llevarán por el camino del héroe o del villano para llegar a una misma meta. Algo así como el karma aplicado al videojuego. Una vez más, el *sandbox* hace gala de su versatilidad, dando diferentes soluciones a un solo problema, enmascarando su embarazosa linealidad y tomando prestadas, además, mecánicas de otros géneros. Al fin y al cabo, el cajón de arena no es más que eso: un batiburrillo de muchas cosas ▸

con el objetivo de crear un cóctel explosivo. Pero a pesar de los esfuerzos de Rockstar, la narrativa emergente de 'Red Dead Redemption' no consigue estar en consonancia con la historia planteada por los guionistas. Las reacciones de algunos NPC y los sucesos predefinidos hacen pedazos la coherencia narrativa al no tener en cuenta el color grisáceo de la moral del protagonista. Las consecuencias no pueden ser idénticas cuando el jugador se decanta por seguir la senda sanguinaria o bien cuando opta por tomar el tren de la vía más pacifista.



Pero no todo es sandbox en la narrativa emergente. Decíamos que la imagen digital nos proporcionó las herramientas necesarias para crear nuevos significados. Los ceros y unos han devuelto la arrebatada imaginación al adulto, frente al mimetismo del cine y la televisión. La fantasía está a nuestro alcance, casi de manera comparable al don de los artistas, sólo que ahora ésta lleva cables por dentro y es mucho más accesible. La incursión de la imagen digital en sus diferentes aspectos nos brindó algo parecido a cuando, de pequeños, jugábamos con nuestros *legos* y *playmobils*, inventando historias. Y es que el ocio electrónico trajo consigo estas mismas posibilidades en el momento en el que la narrativa creada por un autor consiguió coexistir con relatos inventados en nuestras mentes. Sin duda, el MMOG se presenta como el máximo exponente de esta faceta narrativa, un lugar en el que podemos aplicar nuestras propias reglas de una manera más fehaciente. El juego multijugador masivo *online* se constituye como un diálogo coral en el que todos los interlocutores llevan un megáfono por arma. Sin embargo, al mismo tiempo, es un diálogo mudo, pues la narrativa que se crea en estas comunidades se asemeja a la que definía Émile Benveniste, cuando éste hablaba de la historia como un lugar en el que nadie habla y donde los sucesos parecen ser contados por ellos mismos. Estos entornos *online* son, precisamente, eso. La imagen virtual nos proporciona materialidad incorpórea para vivir en comunidades con sus propios sistemas organizativos en los que cada experiencia se vuelve única. Pero es el caos quien de verdad lleva la sartén por el mango.

Todas las miradas están puestas en la creación procedural de 'No Man's Sky', porque permite que las máquinas hagan los cálculos matemáticos necesarios para proporcionar un espacio en el que eclipsar nuestras mentes; algo así como el paradigma de la interactividad aplicada a la narración. Pero aún está por ver si podemos llamar narrativa interactiva a ese producto.

Así pues, la narrativa emergente es aquella basada en la identificación. Son las pequeñas o grandes *subhistorias* que surgen mientras jugamos en un entorno que, por sus características, convierten al diálogo en algo mucho más participativo. Promover la narrativa emergente hace que muchos videojuegos se presenten como un lienzo en blanco en el que plasmar aventuras aún no vividas. Como



en 'Minecraft'. Sin embargo, cualquier videojuego puede ser susceptible de esta práctica, aunque llevada a un terreno mucho más limitado y primitivo. Por ejemplo, jugar a un título en un idioma que no conocemos nos lleva a inventar una narrativa independiente a lo que ocurre en pantalla. Aquí, somos nosotros los que decidimos quiénes son esos personajes y sus acciones, como si escribiéramos una especie de *fanfiction*. Quizá, este tipo de situaciones puedan llegar a explicar la razón de ser de plataformas como Twitch o, incluso, el fenómeno *youtuber*. Si hace diez años alguien nos dijera que miles de personas se pegarían a la pantalla de sus ordenadores para ver cómo otra persona juega a un videojuego, no le hubiéramos creído ni por asomo. Al fin y al cabo, los usuarios de estas plataformas son narradores. Son ellos los que cuentan a otros jugadores sus propias vivencias mientras se adentran en mundos dominados por esa clase de narrativa, haciendo que cada partida sea diferente. En este caso, la aventura somos nosotros.

La narrativa interactiva es un concepto volátil, acorde a la fecha de su nacimiento. Los videojuegos buscan su propio lenguaje con ahínco, como un superhéroe que aún no conoce del todo las características que lo definen como ser único y singular. Sin embargo, todas las pistas que vamos recolectado nos conducen a que la narrativa juega un papel muy importante en la definición del ocio electrónico. Fue una pena que McLuhan no viviera lo suficiente para presenciar el nacimiento de la imagen digital y los estragos que causó. Hubiera sido muy interesante escuchar sus teorías al ver cómo cosechamos los mensajes que el medio lanza para poder definir tanto al propio medio como para poder decodificar sus intenciones. Si el canadiense jugara al videojuego actual llegaría a la conclusión de que la narrativa interactiva aún se encuentra inconclusa por una simple razón: no se puede saber el final de la partida antes de jugarla. Así pues, retomemos nuestro último *checkpoint*.

EL HÉROE QUE NO FUE

# *The Legend of Zelda: el monomito imperfecto*

TEXTO E ILUSTRACIÓN
*por Elena Flores*

Hace treinta años nació una de las sagas más reconocidas y emblemáticas de la actualidad. Su creación, como la de muchos de los títulos que surgieron cuando el videojuego comenzaba a desperezarse entre las sábanas de una industria prácticamente neonata, está envuelta en anécdotas; anécdotas de ésas que nos hacen acunar un juego con paternal cariño, como quien recuerda los primeros garabatos de su hijo, ya convertido en un artista hecho y derecho.

**ESTE TEXTO CONTIENE SPOILERS SOBRE LAS ENTREGAS 'A LINK BETWEEN WORLDS', 'OCARINA OF TIME', 'SKYWARD SWORD' Y 'THE WIND WAKER'.**









Probablemente, una de las capacidades que configuran a Shigeru Miyamoto como un diseñador de juegos tan valioso es su facilidad para trasladar sus experiencias y pasatiempos a los desarrollos. 'The Legend of Zelda' se acurrucó en su mente como una idea que homenajease todas sus aventuras explorando bosques durante su infancia. El nacimiento de Link fue fruto del azar y las restricciones, quién sabe en qué proporción. La tecnología de la NES en aquellos años permitía únicamente utilizar tres colores para su *sprite*; condición que dificultaba enormemente la creación de cualquier personaje que quisiese hacer alarde de un diseño reconocible y carismático. El padre la criatura tenía un único requisito, y era que su nuevo niño llevase una espada y un escudo, por lo que el tamaño de sus armas debía ser considerablemente grande respecto al del ser que las blandiese, para no dar lugar a confusión en la pantalla. Así pues, el nuevo héroe quedó concebido como un ser pequeño, al que posteriormente se le añadieron un par de orejas largas y puntiagudas y un sombrero a juego, lo que terminó por convertirle en una suerte de Peter Pan aventurero. La admiración del creativo de Nintendo por Disney y las buenas relaciones con dicha empresa hicieron el resto, y cerraron el diseño del que acabaría siendo uno de los personajes más famosos de la industria.

¿Por qué Link? La ambientación original de 'The Legend of Zelda' iba a estar centrada en mundos tecnológicos cohesionados por una Trifuerza formada de chips, donde la magia antigua y el futuro robótico se mezclasen como las témperas en el agua. Link iba a ser el nexo entre ambas facetas de este mundo, y de ahí su nombre. Esta anécdota sobre el elfo verde, no obstante, es mucho menos conocida que otro dato que desveló Aonuma —actual director de la saga— posteriormente: Link quiere simbolizar el vínculo que se forma con el jugador, el enlace directo entre el avatar y la historia, y ése es el principal motivo, además, por el que no habla: para que nosotros asumamos su papel, a nuestra medida.

Puestas todas las fichas sobre el tablero, sólo quedaba diseñar la aventura. 'The Legend of Zelda' sigue el arquetipo del monomito definido por los estudios de Joseph Campbell en su libro 'El héroe de las mil caras', en el que se establecen las pautas en las que coinciden el grueso de narraciones del género, donde el protagonista, de manera resumida, es llamado a cumplir una misión y tras ser instruido por un mentor, consigue superar varios obstáculos y finalmente se alza victorioso. Este patrón se torna más palpable conforme surge un hilo narrativo con un mínimo de complejidad, por lo que tenemos que avanzar hasta 'Ocarina of Time' para poder analizar la relación de 'The Legend of Zelda' con esta estructura. Efectiva-

mente, anteriores entregas ya aspiraban a una trama con una construcción consistente, pero no es hasta el salto de la saga a N64 cuando se introduce una figura que, paradójicamente, llega para ayudar al héroe y cumplir con los cánones de la narración, enriqueciendo y volviéndola más compleja, y no hace más que dinamitar la misma y hacer que Link, el elemento que debiera ser protagonista con mayúsculas, se venga abajo como un castillo de naipes. El famoso elfo, considerado el héroe por antonomasia, es todo lo contrario a ello. No es él quien carga sobre sus hombros todo el peso de la narración y sufre un proceso de transformación. No es él el que dirige el título y el que decide; es el mentor.

## El mentor omnipresente

El primer mentor de 'The Legend of Zelda' llegó acompañando el salto de la saga a las tres dimensiones. Navi, la famosa hada azul, llega al pueblo de los Kokiri para dar con un niño solitario y volverse su protectora e instructora. El objetivo de Link escala exponencialmente cuando, a las pocas horas de juego, fracasamos en nuestra misión de salvar al Gran Árbol Deku, el cual nos desvela antes de morir que nuestro destino es mucho más complejo de lo que en principio temíamos.

'Ocarina of Time' es un ejemplo perfecto de la transformación que realiza la saga sobre el patrón del monomito. Navi acompaña a Link desde el principio de la aventura, por lo que la fase de la instrucción se convierte en un eje transversal a lo largo de toda la historia, sobre el que se sostiene la narrativa y el desarrollo personal. ¿Deja Link de ser un mero aprendiz en algún momento? ¿Se aprecia una construcción personal y un salto en sus cualidades y aspiraciones? El joven hyliano no da la talla, y prueba de ello es que tiene que ser encerrado al margen del flujo temporal durante siete años para poder asumir su papel de salvador del reino. Todo este proceso de desarrollo se elimina radicalmente, y en un perfecto reflejo de lo que supondría privar a una persona de varios años de crecimiento personal, surge un héroe que, en cuanto es analizado con un mínimo de detenimiento, no se sostiene por ningún lado.

Navi —podríamos decir que en la sombra, pero el hada no es precisamente discreta ni pasa desapercibida— dirige toda la aventura, toma todas las decisiones y ordena todos los pasos que Link debe seguir en la aventura. Tiene, además, una cualidad que acompaña al resto de mentores de la saga, y que hace que se distancie aún más del héroe, situándose por encima de su figura: la omnisapiencia. Todos los maestros de la saga saben qué está ocurriendo, por qué está ocurriendo y qué hay que hacer para solucionarlo. Es normal que el mentor supere en conocimientos al aprendiz, pero llega un momento en el que este último le alcanza, y es cuando puede partir a cumplir su destino. Link es absolutamente dependiente durante toda ▸



la aventura, y su papel queda relegado al de una herramienta para cumplir unos propósitos dictados anteriormente; es un muñeco a merced de unas fuerzas mucho más poderosas que, paradójicamente, a la vez que le vuelven héroe, le condenan a no poder serlo jamás.

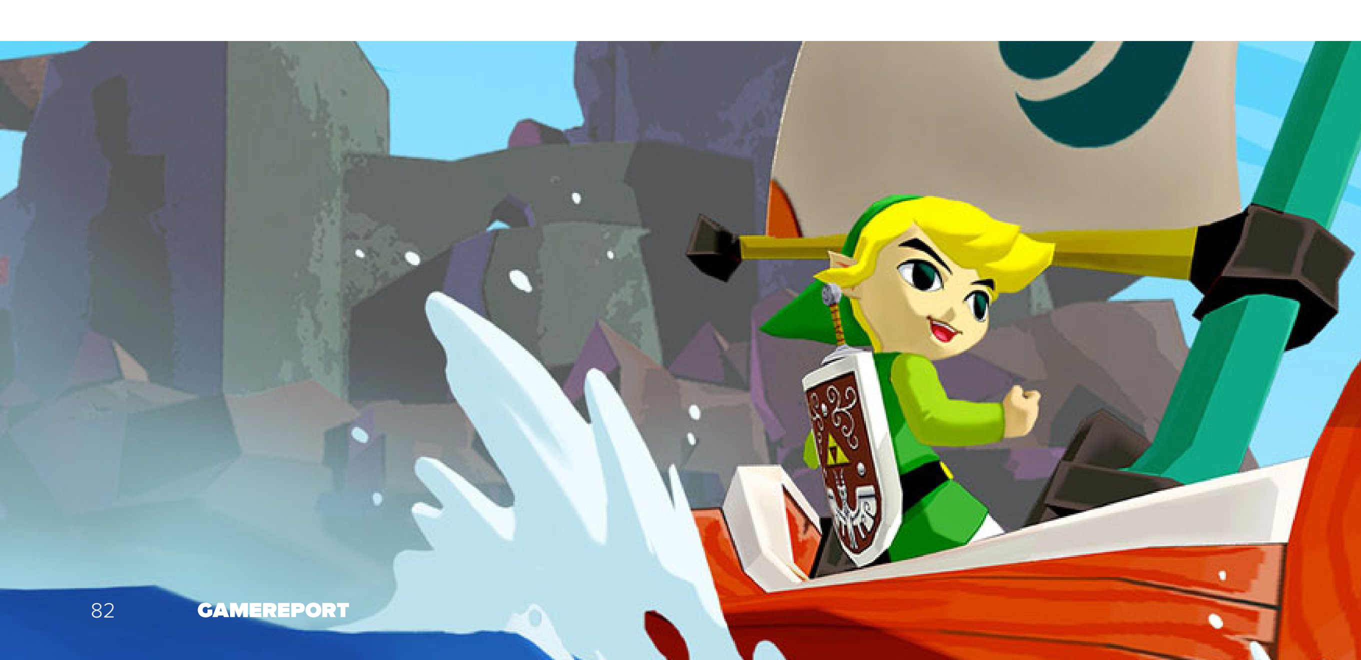
### La maldición del héroe a la fuerza

'Skyward Sword' fue anunciada como la entrega de la saga que aclararía los cimientos narrativos de la misma. Fechado como precuela inmediata de 'Ocarina of Time' —inicio de las controvertidas y discutidas líneas temporales— iba a dar respuesta a todas las preguntas sobre la leyenda de Zelda. En ese aspecto, 'Skyward Sword' supuso un auténtico fiasco, y es precisamente en la entrega que pretende ser el germen de una epopeya épica donde se condena al resto de títulos a no poder aspirar a más.

Link, tras cumplir todos sus deberes guiado esta vez por Fay —el espíritu de la Espada Maestra que, de nuevo, maneja al héroe a su antojo— llega a su enfrentamiento con el enemigo final. Tras derrotarle, es presa de una terrible maldición: los descendientes de Link y Zelda están condenados durante toda la vida a repetir el enfrentamiento contra el Heraldo, personificación de las fuerzas del mal, y a encarnar cada una de las partes de la Trifuerza en un conflicto que jamás tendrá fin ni permitirá descanso alguno. 'The Legend of Zelda' queda asfixiada entre los lazos del destino; un destino prefijado y cerrado de antemano que condena al héroe a ser una personificación forzosa del *deus ex machina*, a aparecer para salvar la tierra porque fue condenado a ello, no porque él lo busque o porque lo merezca. Un pelele a manos de la maldición.

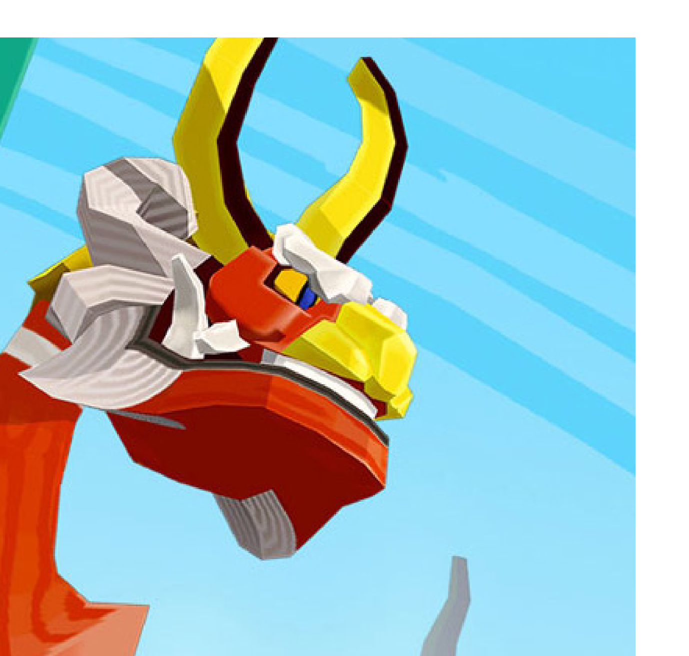
### La paradoja del avatar vacío

Por supuesto, hay muchas narraciones monomíticas a merced de destinos prefijados que cumplen perfectamente el arquetipo aventurero. El héroe, gracias a su desarrollo y personalidad, es capaz de liberarse de sus restricciones y alzarse para cumplir con su papel sin dejar atisbo de duda de que él es el protagonista. Link es incapaz siquiera de destacar por encima de su acompañante —verdadero conductor, como hemos dicho, de la aventura— y gran culpa de ello la tiene la decisión tomada por Miyamoto de definirle, precisamente, como algo indefinido: Link, el *enlace* vacío para que, al otro lado de la pantalla, lo rellenemos a nuestro antojo. El contraste entre todo ese universo que predefine y condena al héroe y la personalidad deleble y hueca del mismo es extremadamente abrupto. Para poder ser dueño de su destino, a pesar de la maldición, Link necesita ser un personaje sólido, complejo y rico en matices. Dejar abierta la construcción del



mismo a la imaginación del jugador es un error enorme, ya que dicha construcción probablemente jamás se realice. ¿Alguien ha hecho el ejercicio de cumplir los deseos de Miyamoto mientras jugaba a una entrega de la saga? ¿Alguien ha reimaginado a Link y ha redefinido su personalidad, y con ello la narrativa? El grueso de jugadores no ha tenido la necesidad de ello, porque la aventura tampoco la tiene. Existiendo ya un protagonista, no es necesario crear otro. Este vacío inherente al elfo se hace realmente palpable en 'Twilight Princess', donde entra en escena un personaje secundario de la saga que sin ningún recato barre al héroe y se sitúa en el centro de toda la historia, con todos los focos apuntando hacia ella. Midna es uno de los mentores de la saga más queridos y recordados, por su personalidad arrolladora y firme, y a su vez, probablemente el Link de 'Twilight Princess' sea uno de los más débiles y maleables, lo que en ningún momento levantó críticas y condenas contra el juego, ya que la historia tiene un protagonista de pleno derecho y perfectamente construido; caso aparte es que dicho protagonista sea quien, *a priori*, y sin mucho análisis, parezca ser.

Irónicamente, en otra de las entregas de la saga se muestra la otra cara de la moneda: ¿qué pasaría si Link fuese el héroe de pleno derecho? ¿Qué pasaría si tuviese una personalidad definida? 'The Legend of Zelda: A Link Between Worlds' nos pone la miel en los labios y nos deja soñar con un verdadero héroe de Hyrule. Ravio desvela su verdadero papel en la trama al final de la aventura, descubriéndose como una suerte de figura análoga a Link en un universo alternativo, donde le confiesa a la princesa Hilda todos sus temores, fallos y esfuerzos por cumplir su papel y enmendar sus fracasos. Ravio lucha contra la adversidad y no se rinde, y nos deja al final de la aventura una humilde y a la vez magistral lección de cómo ser un héroe a la altura de la narración.



## El despertar del viento. El despertar del héroe

De nuevo, dirijámonos a la encrucijada que marcó 'Ocarina of Time' en la línea narrativa de la saga. Tras su éxito exiliando a la encarnación del Heraldo en el Reino Sagrado y habiendo cumplido su papel, Link desaparece de Hyrule. La maldición vuelve a repetir un ciclo más, y esta vez, con un Héroe del Tiempo en paradero desconocido, Ganondorf puede hacer de las suyas a su antojo y sume al reino en la oscuridad. Esta historia sirve como base para que se desarrolle la que posiblemente sea la entrega más controvertida de la saga: 'The Legend of Zelda: The Wind Waker' desató auténticos huracanes de antes de su lanzamiento, agitando a una comunidad de *fans* que esperaban el regreso de un héroe adulto, realista y maduro. Quién iba a decir que el desenfadado y aniñado Link, natal de Isla Initia, llegaría a reivindicar con pleno derecho el papel que una estética más oscura y adulta jamás supo otorgarle a ninguno de sus homólogos.

La historia de 'The Wind Waker' arranca de manera diferente a la habitual. Esta vez, Link no se ve envuelto en el conflicto de manera directa, al actuar la maldición del Heraldo y reclamarle como héroe forzoso desde el primer momento. La tierra ya ha sido presa del mal, y el despreocupado elfo es alcanzado de manera colateral por ello cuando su hermana Abril es secuestrada. El héroe no es la excusa para que suceda la aventura, sino que la aventura sirve de excusa para la historia de éste. Ésta es la primera diferencia fundamental con el resto de la saga: Link no se encuentra en el ▸



juego como si hubiese surgido de repente; tiene vínculos reales y duraderos con una familia. Puede que no empaticemos con él tras el secuestro de su hermana, pero pocos jugadores habrán resistido impasibles al desasosiego y la pena de la abuelita cuando nos suplica que traigamos sana y salva a su querida nieta. La expresividad con la que dotaron al Link de esta generación fue clave para permitir que este cauce de sentimientos que busca la empatía y la conexión con el jugador llegasen —¡por fin!— a funcionar de la manera en la que fueron concebidos. Finalmente, se crea el enlace.

Afortunadamente, la cosa no queda aquí. El resto de elementos atenazados por la maldición del Heraldo también pugnan por liberarse y vivir a su manera. La encarnación de la Trifuerza de 'The Wind Waker' se resiste a ser un teatro de marionetas con un guión predefinido, donde cada uno cumple su papel de *malo malísimo*, monarca sapientísima y héroe anodino. Zelda ni siquiera es consciente de su condición real —en todos los sentidos de la palabra— y cuando descubre que es la encarnación de la princesa de Hyrule, se resiste a asumir el papel de damisela modosa y sigue luchando por sus convicciones, sin dejar en ningún momento de lado su personalidad.

Pero sin lugar a dudas, si tuviésemos que premiar a un personaje en 'The Wind Waker', sería Ganondorf. El villano ha sido condenado durante toda la saga a ser el elemento más plano y anodino de la tríada protagonista, el villano bruto con ansias de destrucción y poder, sin ninguna motivación tras ello. Este Ganondorf, como sus antagonistas de la aventura, rompe con todos los clichés que ha mantenido hasta el momento. Nos encontramos frente a un personaje que no busca la destrucción de Hyrule, sino que la añora. El rey de las Gerudo, durante sus conversaciones con Link al final de la aventura, se sincera y manifiesta sus deseos de liberarse de la maldición, su hartura de ser el condenado a la rabia y a la desolación. Ganondorf quiere el poder de la Trifuerza para reconstruir un universo donde pueda ser soberano a su medida, motivado por la añoranza y no por las ansias de exterminio. El tono pesimista y malvado no desaparece, pero las convicciones están ahí, y las transmite con total claridad. La encarnación de la Trifuerza de 'The Wind Waker' es la más compleja y humana que ha tenido toda la saga, y por fin la aventura cuenta con un elenco a su medida, que permite cerrar la narrativa de manera redonda, compensada y bien balanceada.

«'THE LEGEND OF ZELDA' QUEDA ASFIXIADA ENTRE LOS LAZOS DEL DESTINO; UN DESTINO PREFIJADO Y CERRADO DE ANTEMANO»

¿Y qué pasa con el mentor? Mascarón Rojo también acompaña a Link durante toda su aventura, pero siempre respeta la principal intención del héroe: salvar a su hermana. Al final, en el punto álgido de la historia, elige inmiscuirse y precipita el desenlace de los acontecimientos, y es imposible olvidar su discurso final en el que se lamenta por querer dirigir las historias de Link y Zelda, por querer condicionar su futuro. El mentor pide perdón por haber deseado, en su fuero interno, redirigir la aventura para cumplir sus intereses. Por haber caído presa de esa misma añoranza que motivó a Ganondorf a cometer sus fechorías. El mentor asume su papel y se echa a un lado, para dejar que el héroe y la princesa de Hyrule vivan su futuro y definan su historia. El mentor se echa a un lado e inclina la cabeza, para pasar a ser lo que siempre debió ser: un maestro que se retira a tiempo, un guía cuyos servicios son temporales. Mascarón Rojo se disculpa —quién sabe si de manera simbólica— y permite, por fin, que Link sea el personaje que siempre debió ser. Un verdadero protagonista. Un héroe a la altura de la leyenda.

VENUS IN FURS

# LARA vs. LARA

**«Independientemente de cómo se viaje, de los atajos que se tomen, del cumplimiento o no de las expectativas, uno siempre acaba aprendiendo algo» — Jack Kerouac**

ILUSTRACIÓN: JUAN RUBÍ ◄

*por Israel Fernández*


JUAN RUBI PUIG

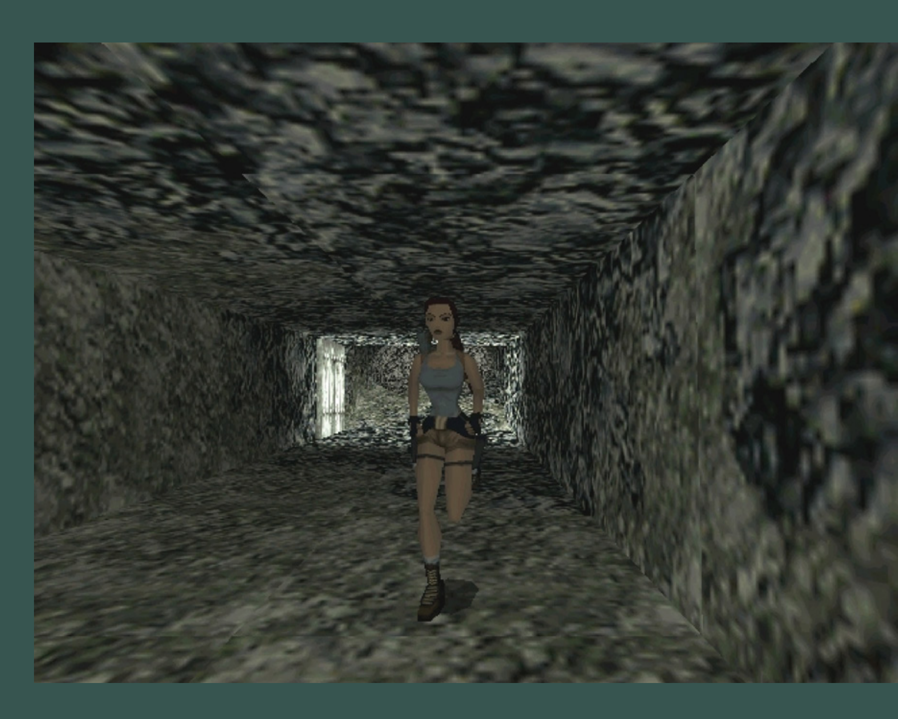
Lara, la niña prodigio, la aventurera; la inquieta y revoltosa Lara. Tu personalidad es tan grande, tan poderosa, que aun cuando te sexualizan y cosifican eres capaz de traspasar todos esos polígonos idiotas y hacerte verbo, que no carne. Adorada Lara: *cosplays* de ritual, tebeos de crepiné, películas de baja estofa y un *fandom* fiel; miles de adolescentes masturbándose y unos pocos escuchando con risa floja el repiqueteo de tu mayordomo, Winston Smith, encerrado en el congelador de tu mansión. Te has lanzado quince metros al vacío esquivando una araña atómica, tras ese *slapstick* de pisar un botón trampa y detonar un esqueleto propio de Halloween. Ahora nadas entre pirañas y, en cuanto salgas, si no te devora el silencio lo hará un puñetero puma salvaje. Lara, si tú no tienes miedo, yo tampoco.

### De las escaleras de la Facultad a las pasarelas de moda

«Las escuelas de élite para señoritas son instituciones muy extrañas y arcaicas. Los suizos han sido reconocidos desde siempre por tener centros a los que la aristocracia británica mandaba a sus hijas. Están más enfocados en enseñar a mujercitas a encajar en la sociedad —más bien como un punto de transición entre ser hija y esposa—. No estoy segura de que haya mucho interés en el aprendizaje intelectual: ¡cualquier libro que tengan ahí es usado indudablemente para ponerlo en equilibrio sobre la cabeza!». Vicky Arnold, guionista de la primera trilogía, en una carta a Brian Chew, autor de la 'Tomb Raider Traveler's Guide'

¿Qué diríamos ante el paso del tiempo, intentando establecer un paralelismo entre las dos primeras entregas de 'Tomb Raider' y las dos últimas? Quizá la primera idea que vendría a la cabeza sería «Lara, cuánto has cambiado». Aunque conviene recordar que, para los detractores del *reboot*, Lara no nació tal y como la conocemos hoy día. De hecho, inicialmente era, como sucede con incómoda frecuencia, un apuesto aventurero, otro Hiram Bingham III de turno. La primera señorita Croft tenía malas pulgas y acento latino. Laura Cruz, una Carmen Sandiego mercenaria que va por el mundo ajustando cuentas, fue la primera tentativa sólida del estudio británico. Meses después cambió apellido y cuna hacia la alta aristocracia británica, pero mantuvo intacto su doctorado en Arqueología y Mitología Comparada por la Universidad de Oxford. El apellido también pudo tener algo que ver con Anne Bancroft, prestigiosa aventurera de Minnesota y primera mujer en atravesar el Polo Norte en 1986 que, durante 1992 y 1993, dirigió expediciones compuestas íntegramente por mujeres, explorando de punta a punta tanto Groenlandia como la Antártida.

Abandonando las versiones para Jaguar y 3DO, 'Tomb Raider' pasó por tres años de desarrollo estable, del verano





de 1993 a octubre de 1996. Una vez apareció, primero en Sega Saturn y después en PlayStation y PC, las peleas entre *fanboys*, las quejas por su dificultad —en parte debido a los escasos puntos de guardado— no enturbiaron un meteórico lanzamiento. En apenas seis meses llevaba vendidas cuatro millones de copias. Así las cosas, 'Tomb Raider' pasó a ser entrega anual. Y Toby Gard empezó a pelearse con la directiva de Core Design: mientras éstos querían potenciar el componente sexual —incluyendo el truco de desnudarla—, Gard prefería seguir trabajando en una escéptica, inteligente e intrépida heroína sólo motivada por sus aspiraciones, no por lo que le impusieran. Aunque, accidentalmente, parte de la culpa fue suya: mientras trabajaba en el diseño del modelo original, Gard aumentó su pecho un 125% y guardó sin querer los cambios. Al día siguiente la directiva ya había tomado la decisión, definiendo la imagen de Lara para los restos.

Arropada por la cordillera andina pero sin abandonar esas gafas *hippiescas*, Lara viaja de Calcuta a la ciudad inca de Vilcabamba contratada para encontrar el Scion, mitológico artefacto de la antigua Atlántida. A partir de ahí, rodeada por una soledad embriagadora, Lara tiene que arreglárselas. Horas de deambular bajo el eco de nuestros pasos, de sortear flechas venenosas y sentir que, si morimos, moriremos en mitad de la nada eterna; otro saco de ►

**El sonido del silencio**

Para el primer 'Tomb Raider' se compusieron apenas veinte minutos de música, obra del multipremiado Nathan McCree. Pero, cuando el sonido del clarinete hace acto de aparición, sentimos lo mismo que al salir a la superficie tras un buen rato buceando. Respiramos el aire nuevo del triunfo. Igual con las breves notas que informan de haber hallado una ruta secreta. La mímesis es un elemento clave para definir la complejidad emocional del mundo que nos rodea. Sabemos que estamos en Egipto por los jeroglíficos y en Grecia por las esculturas, pero todo templo es esencialmente lo mismo: una traviesa Caja de Pandora de la que escapar.

huesos a la sombra, mientras el estado salvaje de las cosas sigue su curso. Sin clemencia. Porque, si algo describe a 'Tomb Raider' como saga, es esa sensación de traición latente. Pero eso a Lara tampoco le quita el sueño. El viaje es el camino y la meta es siempre su salida triunfal de algún hormiguero de roca pálida y heladas aguas esmeralda.

Y esto es todo cuanto debemos entender. Lara siempre se ha movido por impulsos; por deseos, que no anhelos. No busca venganza, busca satisfacción. No quiere enmendar errores ni arreglar un no sé qué del alma rota: quiere ser Lara, arquetipo del hedonismo cirenaico, la mujer que tiene en el sótano de casa una yincana junto al Arca de la Alianza, quien rompe con las argollas sociales de su entorno en pos de una libertad total, dejando por el camino un reguero de fauna inerte que haría temblar a la directiva del PETA. Habrá quien mezcle la idea abstracta de la felicidad con el goce sensual: ella misma juguetea al despiste con estos conceptos para, finalmente, situarse justo encima. Porque una cosa no anula la otra y, a quien le pese, las reliquias no tienen dueño. Todo pasa, todo cambia.




«El erotismo es antes que todo un ejercicio o intento de comunicación», que diría Bataille. El primer 'Tomb Raider' es un tótem del *género* aventurero porque de verdad llega a evocar ese miedo atenazante del desconocimiento, del descubrimiento y el accidente. Siempre al borde de la asfixia y la muerte por inanición. La historia es un mero hilo para situar la acción. Y tanto dan los píxeles o las tasas de refresco cuando en vez de mirar el culo, nuestra cabeza está en escapar de un gorila enfurecido. Espera: ¿he escrito escapar? Quería decir acribillar. Claro que es sexy, pero su sexualidad es sólo un término para que entendamos su fortaleza imperecedera. Virtud y victoria anatómica, en contexto estético, como el 'David' de Miguel Ángel.

Todo cuanto vendría después no es sino una imprecisión, la

deformación de una idea mal interpretada. Todo un baile de nombres que comenzó en 1992 como reformulación del cómic 'Tank Girl' y llega hasta 2017 con Alicia Vikander en el papel de una nueva —y humanizada— Lara. De la modelo Nathalie Cook a la actriz Rhona Mitra. De Ellen Rocche y Vanessa Demouy al despelote de Nell McAndrew en las páginas centrales de Playboy; tebeos de Top Cow Productions y anuncios para las marcas SEAT, la bebida energética Lucozade y hasta unas deportivas Nike. Angelina Jolie poniendo morritos en dos películas de suspenso y una decena de juegos, donde el píxel deja paso a vericuetos argumentales y epitafios innecesarios. Una saqueadora saqueada por ovejas con corbata y una Core Design que exprimió la propiedad intelectual hasta dejarla seca. Tanto descuidaron la contrapartida estrictamente jugable que con 'Tomb Raider: El ángel de la oscuridad', atractivo ejercicio estético pero tibio descalabro práctico, Core se vio obligada a pasar el testigo a Crystal Dynamics en forma de muerte anunciada. La licencia se quedó en Redwood City, California. Lara, una vez más, cambió de manos y de rostro.



**Fantasías biográficas**

Hija de Lord Henshingly Croft, Conde de Abbingdon, y Amelia Croft, Condesa, Lara nació, según su primera biografía, acunada por la riqueza y la ostentosidad. ¡Estudió esquí extremo y protocolo en Suiza! De la Daga de Xian al Amuleto de Horus, de la Máscara de Tutankamón a la Lanza del Destino, nuestra dama imperial igual roba que toma prestado. El escritor Ian Livingstone fue uno de los artífices del *lore* de la saga. A estas excentricidades se sumaron viajes espacio-temporales, la espada Excalibur e invasiones extraterrestres. Y así, hasta tres reescrituras. Los años le dieron mesura, sentido del ridículo y solemnidad, pero a cambio le arrebataron su soledad deseada, en pos del ruido de las muchedumbres.

### De la economía de recursos a la inversión suicida

*«Bond y Batman afrontaron los mismos desafíos que nosotros. Personajes icónicos que tuvieron que ser revitalizados y modernizados para una nueva generación. Estas historias fueron nuestro espaldarazo, nos demostraron que podíamos hacerlo. Si te fijas en cualquier franquicia con diez o quince años de historia y observas sus orígenes, éstos son totalmente distintos a las versiones disponibles hoy en día». Pronunciado en la gala de los Bafta Games Awards 2013 por Darrell Gallagher, antiguo director de Crystal Dynamics, a propósito de los reboots cinematográficos en las sagas 'Batman' y 'James Bond'*

Ahora vamos a 2013, veinte años después de la idea primigenia. De las seis originalmente a casi cien personas en plantilla. Del par de millones de coste a los ciento ocho. Y Lara, de 300 ▸





**Cualquier arma se oxida con el paso del tiempo**

A rebufo del éxito de las novelas de Suzanne Collins —en esencia, la tetralogía 'Los juegos del hambre'— y sus consecuentes películas, el piolet y el arco son las nuevas pistoleras. ¿Por qué prescindir de este icono? Reformular muchas veces implica reinventar: que la imitación sólo sea parcial. A fin de cuentas, Crystal Dynamics también quiere ser reconocida como *autor*. Se premia la cacería, el uso ágil del arco, escurrirse entre coberturas y escalar con pulso firme. Una estilización formal. Existen multitud de armas de fuego, pero no son tan prácticas: nada más letal que un flechazo en el entrecejo de una testa distraída.

a 41000 polígonos. El 'Tomb Raider' desarrollado por Crystal Dynamics demuestra respeto y buenas intenciones. A Lara no le mueven razones personales, al menos al principio, sólo es víctima de un transcurso de acontecimientos donde su viaje entronca con el de los Solari, clan adorador de Himiko, la reina de Yamatai. Enmarcado en las costas de Japón, El Triángulo del Dragón, también conocido como *Mar del Diablo*, es una suerte de Triángulo de las Bermudas asiático que la cultura popular ha tenido a bien nutrir de fantasmagorías. Se dan, por tanto, coqueteos que bordean lo paranormal, artefactos de leyenda, sueños premonitorios, localizaciones románticas y momentos puntuales de terror ambiental. ¿Es un 'Tomb Raider'? Lo es, pero del siglo XXI. Con todo lo que eso conlleva.

Pero hay algo que Crystal Dynamics no entendió para su *reboot*. Lara no necesita a nadie, ni siquiera a ti. Cuando la sitúas como parte de un gran grupo, la guapa de la clase, con sus amiguitas y sus fortachones protectores, le robas el espacio. Lara es la absoluta protagonista de sus aventuras por algo. El díptico que componen las dos nuevas entregas comparte con las dos primeras un anécdota común: entorpecen la narración con una gruesa inyección de líneas de guión. Aunque mejoran en todo lo demás: control, ritmo, aspecto gráfico, etcétera. Hay que entender que este renacimiento es hijo del tiempo que le ha tocado vivir, que los interludios son elocuentes y el Global Image Illumination baña el escenario con precisión, que los mapas deben ser grandes y estar pletóricos de coleccionables. De hecho, hay algo que hacen muy bien respecto a la diógenes plástica de Ubisoft: el mapa global suele estar desnudo



y sólo encontrando otros mapas vamos desbloqueando objetos a coleccionar, ítems de progreso más o menos necesarios y detalles que hilan flecos de la trama. Una forma solvente de no atosigar al jugador, dejando que decida si quiere ir hacia delante o hacia los lados. El *backtracking* siempre será una decisión discutible, no obstante. En 'Rise of the Tomb Raider' no existe la posibilidad de completar el juego al 100% en una primera vuelta. Viajar entre campamentos para superar todos esos retos opcionales supone pasar de diez a veinte horas. Pero, ¿a qué coste? ¿Es opcional aburrirse en un juego de aventuras tan majestuoso artísticamente?



Decía que la narración es endeble. Esto es difícil de definir. Si bien uno puede comprobar cómo las físicas de la nieve, sumado al teselado de la malla y los efectos volumétricos, se comportan de manera más o menos inteligente, decir que un guión es pobre implica siempre constructos e intuiciones. En 'Tomb Raider', la amistad de Sam y Lara dentro y fuera del Endurance —el barco de expedición que encalla tras la tormenta del comienzo— es el verdadero hilo. Son como dos hermanas políticas que se respetan, aunque una deba ser por obligación *la lista* y otra *la tonta*, que se cuidan y desvelan de forma adolescente. Se ha dado a Rhianna Pratchett, hijísima del genuino escritor Terry Pratchett, todo el crédito del guión de 'Tomb Raider'. No en vano *diseñó* algunos de los personajes femeninos más sólidos de la última década: Nariko en 'Heavenly Sword', Faith en 'Mirror's Edge', o la implicación de Elizabeth en 'BioShock Infinite'. Pero a su lado tenemos a Susan O'Connor, antigua guionista en LucasArts, y pieza clave en las tramas de 'BioShock' y 'Far Cry 2'. O'Connor se ha enfrentado durante años a dos trabas: ser mujer y ser guionista de videojuegos triple A. Sobre lo primero poco puedo decir en el espacio que tengo; sobre lo segundo conviene recordar que las tramas orbitan en torno *a set pieces* diseñadas *ex profeso*, y no al revés. Es, por tanto, un trabajo ingrato, un lugar con poco margen de maniobra y mucho de acrobacia.

Y aun con un equipo de guionistas femenino, los tropos de la masculinidad están más presentes que nunca. De nada sirve que los diseñadores reduzcan la talla de pecho y aumenten la de cintura, que se verbalice unas quince veces un «trabajo mejor sola» cuando el peaje imprescindible, para tratar la transformación de Lara en mujer fuerte, pase por un amago de violación. ¿No sería ya bastante duelo un asesinato en la familia, a manos de alguien cercano, con intereses comunes? ¿No es sustrato suficiente el quedarse ▸



tirada en estos tiempos de incomunicación por sobreexposición? ‘Rise of the Tomb Raider’ va aún más allá, inclinándose por una línea donde Lara está demasiado afectada por traumas que nunca son tal, psicoterapia mediante, por un sumatorio de cicatrices más allá del arrancarse flechas, dinamitando cualquier sensación de fortaleza. Somos, en realidad, vagabundos inmortales. Y eso no suena apetecible, parece casi un castigo morboso. ‘Tomb Raider’ y su continuación son juegos cobardes en lo literario, humo y espejos que esconden —de facto— rostros, que juegan a la omisión y no dedican tiempo suficiente al tratamiento del dolor y sí a la transformación completa, como si de una *evolución Pokémon* se tratase. Decía Crystal Dynamics que «*a survivor is born*». Yo digo que el dolor no tiene onomástica ni aniversario.

Por otro lado entiendo esta decisión. El *fandom* se volvió histérico con los escasos atrevimientos narrativos. A Pratchett y O’Connor les ha tocado lidiar con un doble *wild west*: por un lado, la pirámide ejecutiva exigiendo el nueve de nota y, por otro, la juventud plañidera —y no tan joven— que pide algo que ya no existe. Correr sorteando una avalancha es lo mejor que puede pasarnos. La belleza de cada plano es asombrosa. El silencio de antaño da paso a un virtuoso tratamiento *surround* de cada matiz: la nieve cruje y el viento aúlla con fiereza. Los árboles se mecen mientras Lara castañetea, tose, se encoge o se recompone el pelo —dichoso TressFX—. Las tumbas han crecido en tamaño y ya no dependen tanto de la resolución de un puzle como del hecho de llegar al final. Están, diríase, más enfocadas al viaje desde los ojos y menos desde el cerebro. Todo en estos *nuevos* ‘Tomb Raider’ es de alta factura, de motor propio, de devorarse a dentelladas. El dinamismo de los combates cuerpo a cuerpo —jugado en difícil los duelos se tecnifican a lo ‘Gears’, no así con los tiroteos o el flanqueo de unos enemigos un tanto estúpidos— y esos vídeos bonus, donde el *developer* team decía con los ojos vibrantes estar creando «el juego de sus vidas».

**Lingua mortis, lingua scientia**

Sumado a la lectura de códices y manuscritos, en ‘Rise of the Tomb Raider’ subyace la idea de las fronteras y la incomunicación. Cartografiar los escenarios pasa por aprender a leer el idioma de cada parte del juego. Si no hallamos la cantidad suficiente de papiros, nos encontraremos con tótems imposibles de descifrar. Junto a las dilatadas *mazmorras* opcionales —las cuales potencian el instinto de Lara—, éste es un añadido eficaz y coherente: todo viajero debe aprender a leer las huellas de su civilización.

Lara está en manos capaces. A quienes le niegan una oportunidad les recordaría la frase de Proust: «el único verdadero viaje de descubrimiento consiste no en buscar nuevos paisajes, sino en mirar con nuevos ojos».

Diríase, en definitiva, que el mayor enemigo de estos nuevos ‘Tomb Raider’, mirando de reojo y comparando, es su propio guión, su ambición completista: *online*, sistema de cartas modificadoras de habilidad, *crafteo* dinámico de munición, de creación de flechas, vendas o bombas sobre la marcha, etcétera. Un afán por justificar el precio al peso. Jugarlos es un incontestable placer visual, auditivo y, esto es clave, físico. La rotura de pulgares ha dado paso a animaciones fluidas. Los tics heredados de ‘Skyrim’ y ‘Uncharted’ no maniatan la mitómana idea de una Lara enfurecida que se venda y lame sus propias heridas. Claro que el margen de mejora es abundante. Veinte años no son nada en un mundo por descubrir. Es más, si el conservadurismo y la poca fe matan esta nueva etapa de Crystal Dynamics podremos decir que fue culpa de ellos mismos, de nadie más. Y esa es la mayor virtud de la señorita Croft: su identidad está forjada más allá de cánones fútiles, de tendencias. Lara es una y es todas. Es mía y es tuya. Y no es de nadie. Lara es y será siempre una saqueadora de tumbas. Y para ello hay que profanar memorias, sin atisbo de duda, sin racionalizar. Que así sea.



# UNA DE PIRATAS

*por Raúl Montón*

«No les hables, sólo limítate a servirles ron», me decía la señora Fisher, pero a mí me encantaba escuchar sus historias, sus grandes hazañas y aventuras. Surcaban los mares en busca de riquezas, nuevos parajes y a cuanto incauto capitán de fragata pudieran capturar. Ellos eran piratas, y no importaba de qué países venían: su honor les hacía ser como hermanos que darían la vida por su capitán, por lo menos hasta que se terminara el ron. Siempre quise ser como ellos, viajar con ellos, pelear junto a ellos; y, por casualidades de la vida, mi sueño estaba a punto de hacerse realidad.

Era una mañana como cualquier otra en el puerto de Antigua, y yo, Jon Hopkins, aprendiz de cantinero, tenía que entregar un pedido de ron en el Black Destiny, uno de los barcos piratas más temidos de las costas caribeñas. Una vez estuvieron los barriles a bordo, procedí a colocarlos en la sucia bodega del barco, y a la espera de que el condestable comprobara la entrega y pagara lo estipulado, para pasar el tiempo, me apoyé en uno de los cofres almacenados. El grito de «¡todo a estribor!», me despertó, y con estupor comprobé que seguía en el barco, ¡y estaba en Alta Mar! Me había dormido, y los piratas no habían reparado en mi presencia. Ya era muy tarde para regresar al puerto, sólo tenía dos opciones: nadar y rezar para no ser la cena de los tiburones o quedarme a trabajar en el barco y esperar para regresar a mi hogar; aunque, entre vos y yo, querido lector, no tenía la más mínima intención de retornar. Yo quería ser pirata, y la Diosa Fortuna me acababa de dar una oportunidad única en la vida.

Los años pasaron y, recorriendo los Siete Mares, pasé de muchacho a hombre, ganándome la confianza y el aprecio del Capitán Spencer, el cual me nombró su segundo de a bordo después de salvarle la vida en el sitio de Santo Domingo. El Black Destiny era mi hogar, y una vez más, el destino me guardaba otra agradable sorpresa.

El largo invierno tropical de 1710 había hecho mella en la tripulación, y a pesar del oro, los tesoros, y los barcos capturados a los españoles, los piratas estaban cansados y con ganas de regresar a Tortuga a repartir el botín. Desde Puerto Bello nos llegaron noticias de un galeón español, el Santa Brígida, que estaba a dos semanas de navegación del Black Destiny, cargado hasta arriba de oro de las colonias. El Capitán Spencer, consciente de que un asalto más podía ser la diferencia



entre un motín y un pacífico regreso al puerto base, me dijo lo siguiente:

—Muchacho, ¿estás listo a enfrentar tu destino?

—¡Por supuesto mi capitán! ¿Cuáles son sus órdenes?

—Quiero que reclutes a los muchachos que estén dispuestos a ello y que vayas en busca del Santa Brígida. Si lo capturas, la mitad del botín y el barco son tuyos. ¡Por fin serás capitán de un galeón! Y estoy seguro de que tus hazañas se contarán en todas las tabernas del Caribe.

### El Santa Brígida

Despuntaba el alba cuando nuestro vigía avistó un barco con bandera española. Sin perder tiempo, ordené poner rumbo hacia él. La fragata elegida, el Porvenir Oscuro, era una de las más rápidas, por lo que no nos costaría mucho alcanzarlo. A media mañana ya estábamos a tan sólo a unas leguas del galeón, tan concentrados en alcanzarlo que nadie reparó que, desde las costas, un galeón de la Armada Española estaba protegiendo al Santa Brígida. Pronto nos encontramos rodeados de fuego a dos bandas, con las balas de cañón zumbando sobre nuestras cabezas; teníamos que escapar o morir en el asalto, aunque a lo mejor había otra opción...

Rápidamente, ordené que viráramos a estribor, abalanzándonos contra el Santa Brígida, lo que logró que, por unos instantes, los cálculos de balística del barco de guerra fueran erróneos, cayendo las balas de cañón sobre el carguero, dando así al Porvenir Oscuro un hueco por el que abordar la nave. Había que tomar rápidamente el barco si queríamos salir con vida de ésta.

Por suerte, el destacamento que protegía la carga no contaba con la experiencia ni la bravura de mis hombres, que en menos de lo que se termina un barril de grog ya habían reducido a la tripulación completa. El único experto espadachín del Santa Brígida, el Capitán Entrerios, sucumbió a mis rápidas maniobras con la cimitarra.

El barco era nuestro, y el galeón de la armada ahora estaba luchando contra dos embarcaciones, así que los españoles prefirieron huir para luchar otro día. Sé que fue una acción temeraria, pero así somos los piratas: temerarios y aventureros, y es lo que nos hace legendarios. Esta acción me acababa de convertir en un digno líder de mi tripulación. ▸

### De principiante a leyenda

En los mares del Caribe y las playas del Pacífico hay muchos piratas, quizá demasiados, y sólo unos pocos destacamos entre la chusma saqueadora. Para ser un pirata de leyenda no basta con ser valiente, osado y aventurero, hay que tener en cuenta muchos factores. Por suerte, el Capitán Spencer, mi antiguo mentor, era un viejo lobo de mar, repleto de sabiduría y buenos consejos, que me ayudaron en los momentos más difíciles.

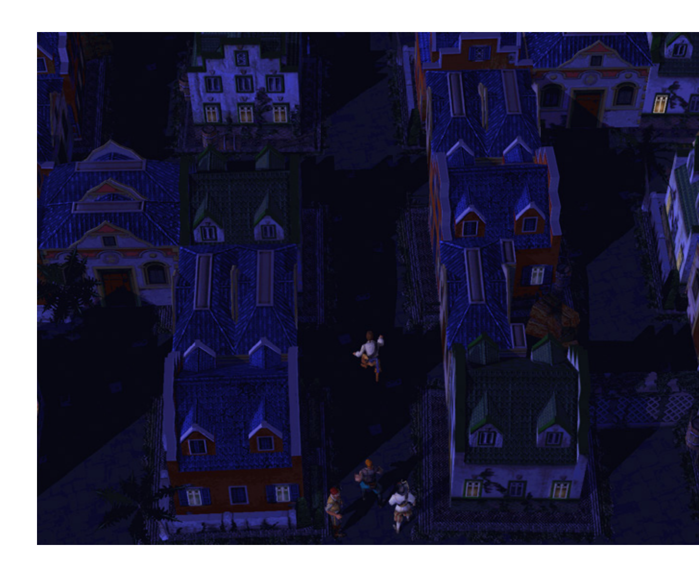
### La información es poder

Después de algún percance que casi se lleva mis huesos a una fría mazmorra, llegué a la conclusión de que una de las claves para surcar los Siete Mares y no hundirse en el intento es la información. En este mundo de alianzas efímeras y de puertos que cambian de bandera hay que saber muy bien dónde un pirata se mete, antes de que sea demasiado tarde.

Las amistades que forjé en el mar me fueron muy útiles para saber si las relaciones internacionales se alteraban, si un barco repleto de oro había partido de un puerto cercano, o si algún gobernador buscaba hombres sin moral para algún trabajo sucio. Esto último me proporcionaba una relativa tranquilidad al surcar los mares, ya que a menudo se me proveía con salvoconductos que libraban a mi barco de la ira de fieros cañones, de otra manera enemigos.

Las tabernas también son una fuente de información, y yo, más que nadie, me conozco cada rincón de ellas; aunque es cierto que algunas veces las tremendas borracheras de sus clientes me hacían desconfiar de lo que me contaban. Pero un pirata sabe diferenciar entre fantasías de tesoros perdidos, sirenas y el fin del mundo, y oportunidades reales de fortuna y gloria.

A la luz de las antorchas, también recluté a algunos de mis hombres más valiosos, aunque para ello tuve que escurrirme entre las sombras de algún puerto español, cuyo gobernador había puesto precio a mi cabeza. En varias ocasiones fui capturado por los soldados, pero no hay calabozo que retenga a un capitán pirata, y mucho menos



cuando los barrotes están sujetados por los pelos, y los soldados patrullando las calles de las ciudades medio dormidos.

Nuestras visitas a tierra llegaban a ser muy entretenidas, en especial si la hija de un gobernador amigo organizaba un baile en la residencia de éste.

### Buscando tesoros

Los piratas somos gente envidiosa y escondemos nuestros botines con desconfianza. Los bancos no son una opción, y resulta demasiado peligroso pasearse por las ciudades, por lo que la mayoría de nosotros, incluido quien os narra esta historia, preferimos esconderlos a buen recaudo; tanto que necesitamos mapas para saber dónde están guardados.

Como ser pirata no es una profesión falta de riesgo, muchos de los capitanes y marineros que escondieron sus botines y riquezas fueron apresados y ejecutados en la horca antes de poder disfrutar de su jubilación en alguna tranquila isla del Caribe. En las tabernas pude conseguir algunos mapas de tesoros, como el de Henry Morgan, que desenterramos al Este de Santo Domingo. No todos los mapas eran reales, claro, y en muchas ocasiones no eran más que pergaminos dibujados por algún borracho estafador. Cuando un mapa

aparecía en mi camino, prefería guardarlo para cuando la tripulación estaba aburrida o los ataques a navíos no habían sido exitosos. A veces, los tesoros yacían ocultos entre vastas vegetaciones, en las profundidades de la jungla, y llegar ahí tenía un costo demasiado alto para mi tripulación, que se malhumoraba a la mínima y no toleraba que se terminase el ron o los alimentos.

¡Una búsqueda de tesoro casi me cuesta mi rango de Capitán y mi cabeza! Por suerte, encontramos un destacamento español transportando oro con caballos y los asaltamos, lo que calmó las aguas de un posible motín. El tiempo me ha demostrado que la mejor manera de encontrar oro y riquezas es el saqueo de las expediciones salientes del Nuevo Mundo, o atacar directamente algún puerto o ciudad, una acción muy peligrosa si no calculaba bien nuestros recursos y los del enemigo.

### Fortuna y Gloria

Atrás quedaron los años de aventura en los mares del Caribe: había llegado la hora de retirarme a disfrutar de la vida en los terrenos que me había otorgado el gobernador de Curaçao por mis servicios atacando a los enemigos de la Corona. Mi fama se extendía de Naciente a Poniente, y mi fortuna proveniente de la piratería me permitiría vivir con comodidad el resto de mis días, junto a mi querida Angelique, una hermosa cantinera que había conocido en la taberna de Tortuga.

Me despedí de mi tripulación y les desee fortuna y gloria. Sé que el joven Jack será un digno sucesor de mi legado, y un nombre al que temerán en todos los puertos. Mientras el Porvenir Oscuro se alejaba del puerto, y sin que nadie se percatara... un galeón negro se acercó disparando con la furia de cien cañones por banda. Iba a ser el fin de mi tripulación, y de repente...

—Papi, papi, ¿me ayudas a poner en marcha el microondas?

Angelique y ambos barcos desaparecieron... y con ellos los tesoros y las aventuras vividas. La cara de mi hija con hambre y malas pulgas se apareció ante mí. ¡Otra vez había pasado demasiado tiempo jugando a 'Pirates!'!

Ya era hora de empezar a redactar mi texto para GameReport, ¿o ya lo había hecho?







# A \ LA CASA QUE
# S \ LEVAN



*por Pablo Saiz de Quevedo*





LA MUJER Y LA COMPAÑÍA QUE HICIERON DE LA AVENTURA LA REINA DEL JUEGO PARA ORDENADORES

NTÓ

# ROBERTA WILLIAMS



**Todo comenzó con una caverna virtual descrita en texto, y con la fascinación que la misma creó en el matrimonio formado por Ken y Roberta Williams. Era 1979, y la pareja intentaba poner en marcha su consultoría informática, pero el descubrimiento de 'Colossal Cave', les hizo dar un giro inesperado en su trayectoria, el cual definiría de manera radical lo que sería el panorama de los juegos de ordenador durante las siguientes dos décadas. Fue la semilla que germinó hasta convertirse en toda una leyenda de los juegos para ordenadores personales: Sierra On-Line.**

***«La vida es eso que te pasa mientras tú tienes otros planes» — John Lennon***

A priori, la vida no conducía a Roberta Williams por el camino de los videojuegos. Para empezar, los juegos como tales casi no existían; en segundo lugar, Roberta era ama de casa, esposa del informático Ken Williams, y se dedicaba a apoyarle en la puesta en marcha de su negocio, una consultoría llamada On-Line Systems. Ni ella ni él sospechaban que, sin darse cuenta, habían conseguido situarse en la posición propicia para que la vida trastocase sus planes al ofrecerles una alternativa demasiado seductora como para ignorarla.

El casual descubrimiento de ‘Adventure’ encendió en Ken y Roberta una pasión que, al no verse calmada con lo que ofrecían otros pioneros de los juegos de ordenador como Adventure International, les condujo a intentar crear los suyos propios. Aprovechando la llegada al mercado de la computadora Apple II, Roberta propuso a Ken crear una aventura con soporte gráfico además de instrucciones de texto, que metería al jugador en una casa encantada con otros siete personajes en busca de un tesoro... y uno de ellos sería un asesino. Nacía así ‘Mystery House’.

La que sería la primera de la serie de *aventuras de alta resolución* de On-Line Systems estaba todavía muy pegada a sus raíces: los gráficos eran dibujos estáticos muy simples, y no había ni animación ni color. Pero tampoco es que hicieran falta: los usuarios de los ordenadores acogieron el juego con entusiasmo, y esto dio pie a los Williams a seguir haciendo juegos, además de a venderlos en el pequeño circuito de tiendas del ramo de la costa oeste estadounidense. A ‘Mystery House’ le siguió ‘Wizard and the Princess’, primera aventura en exhibir color a alta resolución; a ésta, a su vez, siguieron ‘Mission: Asteroid’, ‘Ulysses and the Golden Fleece’ y ‘Time Zone’, siendo esta última la primera aventura en elaborarse con ayuda de artistas exteriores a la pequeña compañía, y conteniendo la friolera de mil cuatrocientas localizaciones distintas en una época en la que la aventura típica no solía pasar de noventa. Una adaptación del filme ‘Cristal Oscuro’ puso punto y final a esta primera etapa.

### Larga vida al Rey

Todo ese éxito, sin embargo, de poco valía en un periodo económico tan inhóspito como el comienzo de los años ochenta, y más cuando los Williams decidieron meterse en el (a la postre, ruinoso) mercado de los cartuchos para ordenadores. Hasta Infocom, la otra gran desarrolladora de juegos de aventura, se vio en tales dificultades económicas que acabó teniendo que aceptar una oferta de compra de Activision. Si la compañía de los Williams, ya por aquel entonces rebautizada como Sierra On-Line, no corrió

la misma suerte fue porque les vino a visitar un ángel de la guarda llamado IBM con una propuesta: crear una *killer app* para su nuevo modelo de ordenador, un juego que demostrarse las desmesuradas capacidades gráficas y sonoras de la máquina. Los Williams se crecieron ante el desafío, y Ken comenzó a programar un diseño de Roberta a la altura de las ambiciones de IBM: un juego en el que los personajes se movieran por cualquier parte del escenario y que contara con una verdadera banda sonora y efectos de sonido.

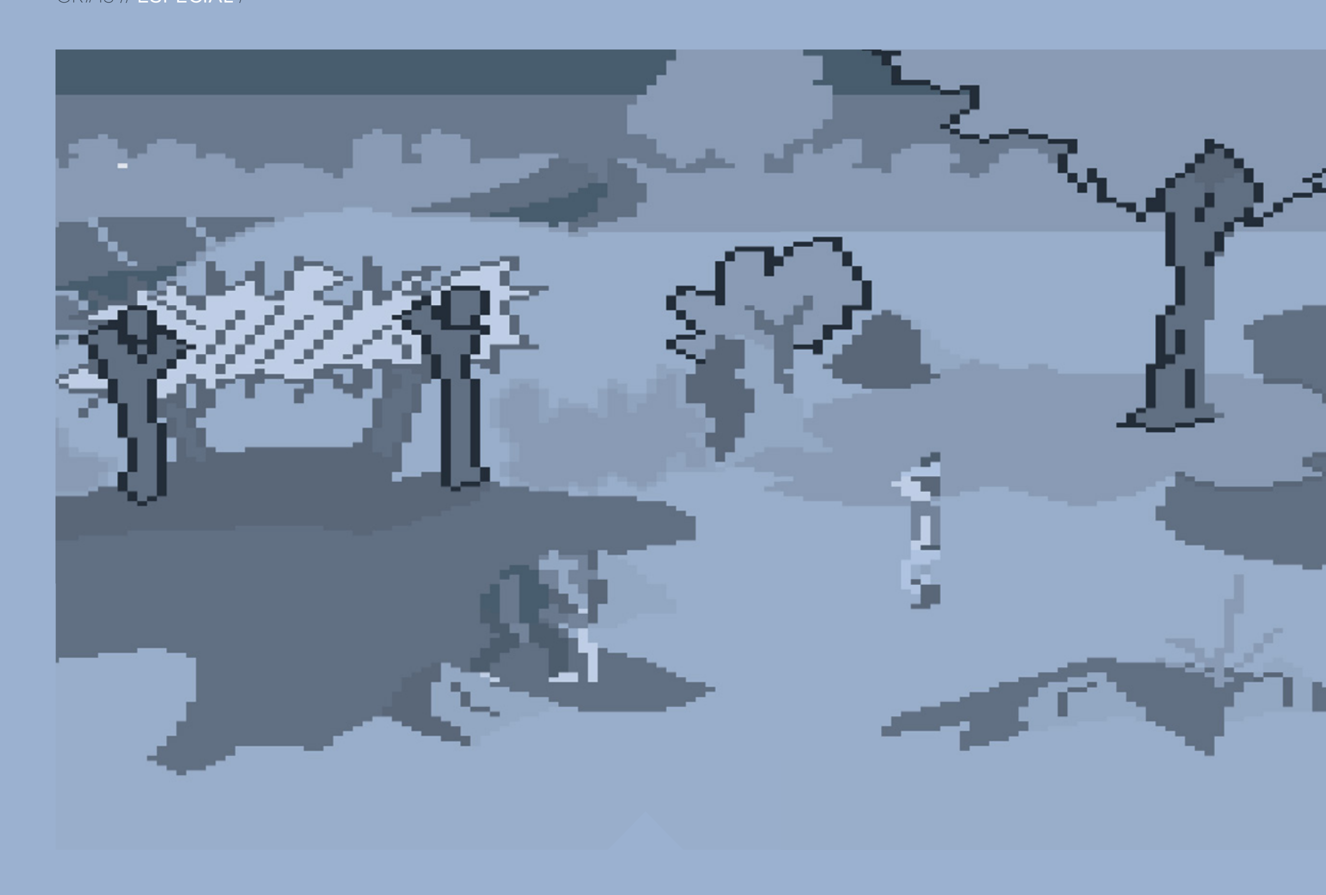
Fue en 1984, un año después de haber aceptado la propuesta de IBM, cuando el mundo conoció por fin el resultado de los desvelos de los Williams: 'King's Quest', una aventura enraizada en los mismos cuentos de hadas que habían inspirado 'The Wizard and the Princess', pero con un salto tecnológico espectacular respaldándola. El juego proponía al jugador ayudar a Sir Graham, el más leal caballero del Rey Edward de Daventry, en la búsqueda de los tres tesoros reales, robados por una bruja mediante artimañas; sólo así podría Daventry recuperar su prosperidad de otro tiempo. El juego se vendió con la facilidad del pan caliente en una mañana de invierno, y pronto se convirtió en el juego más candente en la escena de los ordenadores personales.

Semejante éxito requería una continuación, por más que los cuentos de hadas tuvieran por tradición acabar con el típico «y fueron felices y comieron perdices»; además, a Roberta Williams se le habían quedado en el tintero algunas ideas y cameos que se resistía a dar por ▸



**El sexo vende**

No sólo de aventuras más o menos para todos los públicos se nutrió la primigenia On-Line Systems. Su producción temprana incluyó un título de contenido picante, 'Softporn Adventure' (1981), que ponía al jugador en el difícil objetivo de lograr *mojar* con un ligue de sábado noche. En aras de promocionar este título pionero del entretenimiento *para adultos*, la propia Roberta Williams posó sin ropa (aunque estratégicamente sumergida en un *jacuzzi)* para la portada del juego junto con otras dos empleadas de la compañía. Este título serviría luego de base para otro de los grandes juegos de la compañía: 'Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards'.



perdidos. De este modo, 'King's Quest II' nos ponía de nuevo en los zapatos de Graham, ahora rey de Daventry, para una nueva aventura. Aconsejado por su predecesor, Graham busca una esposa que le dé un heredero, y lo que encuentra a través del Espejo mágico del reino es a una damisela necesitada de rescate.

La saga continuaría con más títulos, en los que la historia de Graham y sus descendientes seguiría siendo explorada, como lo serían los límites de la tecnología que iba apareciendo en esos años. 'King's Quest IV' (1988) se atrevía incluso a poner a una mujer como protagonista, una decisión que acabó pagando réditos pese a la incertidumbre que Roberta Williams sentía acerca de la posible reacción de los jugadores (que no de las jugadoras), y contaba con una banda sonora orquestal compuesta por William Goldstein ('Fama'). 'King's Quest V' (1990), por su parte, daba un salto cualitativo definitorio para el género al trocar el clásico interfaz de texto por el *point and click* que se convertiría en uno de los rasgos definitorios de las aventuras gráficas; de paso, se convertía en el primer juego de Sierra en vender más de medio millón de copias.

**Subtítulos para recordar**

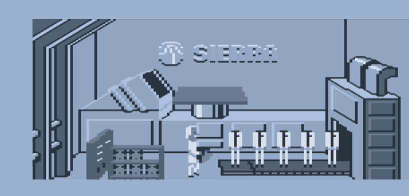
Que los juegos de la saga 'King's Quest' procuraran tomarse en serio su trama y al jugador no impedía que incluyeran su toque de comedia en los subtítulos de sus diversas secuelas; así, el de su segunda parte, 'Romancing the Throne', hacía referencia al título original de 'Tras el corazón verde'; el de la tercera, 'To Heir is Human', al viejo refrán de «errar es humano» (en inglés, «to err is human»); el de la cuarta, 'The Perils of Rosella', al viejo serial cinematográfico 'Los peligros de Pauline'; el de la quinta, 'Absence Makes the Heart Go Yonder', y el de la sexta, 'Heir Today, Gone Tomorrow', hacían referencia a sendos dichos populares anglosajones, mientras que el de la séptima, 'The Princeless Bride', era un guiño a 'La princesa prometida'.

## Mamá Ganso y los misterios de Laura

Con todo eso, el nombre de Roberta Williams quedaba asociado de manera inseparable a la historia de la familia real de Daventry, quizás demasiado para su gusto. En busca de aire fresco, y de demostrar que podía hacer algo más que excelentes historias interactivas de cuento de hadas, Roberta se embarcó poco después de 'King's Quest IV' en dos proyectos de muy distinta índole: un juego de misterio con protagonista femenino, y un programa dirigido a los niños y basado en diversas rimas infantiles clásicas.

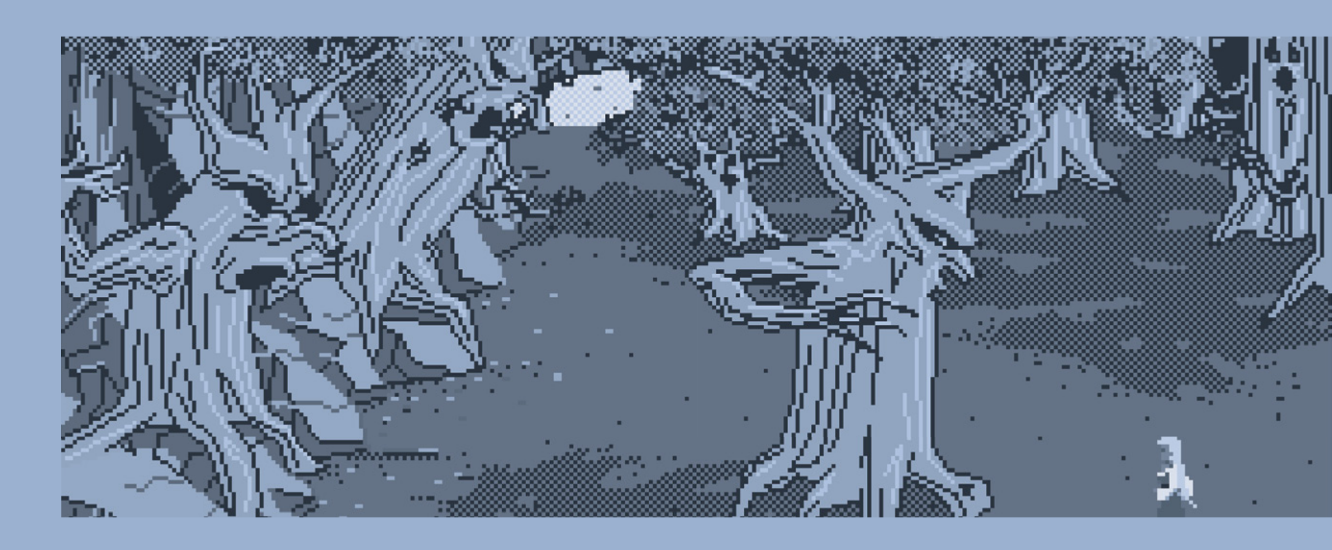
El primero de ambos en salir, 'Mixed-Up Mother Goose', lo hacía el mismo año que el cuarto 'King's Quest' con una propuesta que pretendía acercar a los más pequeños al mundo de las aventuras gráficas, de manera sencilla —léase: nada de muertes, tener que salvar el juego, o preocuparse por inventarios— y con elementos aleatorios que permitieran cierta rejugabilidad. El público al que iba dirigido era una de las razones por las que el juego también permitía al jugador elegir a su personaje entre varios niños —la idea era que el niño eligiese el avatar más parecido a él—, algo inaudito en el género hasta la fecha. Tanto éxito tuvo este título que los Williams lo reeditaron dos años después en CD-ROM.

El segundo de ambos juegos, 'The Colonel's Bequest' (1989), tomaba de 'King's Quest IV' la idea de poner a una mujer como heroína de la historia, pero en el resto se inspiraba en 'Mystery House' y su mansión tétrica con asesino de por medio. En la piel de la estudiante de periodismo Laura Bow, una adelantada a su tiempo en plenos años 20, debíamos acudir a la aislada mansión del coronel Henri Dijon, conocer a los excéntricos familiares y sirvientes que forman parte de ▸




**Los otros pilares de Sierra**

Con toda la genialidad que era capaz de desplegar Roberta Williams, su trabajo por sí solo no hubiera bastado para hacer de Sierra la leyenda que llegó a ser entre los jugadores, aunque fuera una parte fundamental. La grandeza de Sierra también se sostuvo en el trabajo de Al Lowe con su 'Leisure Suit Larry', que nos invitaba a compartir desventuras con un ligón de discoteca entrañablemente casposo; en el de Scott Murphy y Mark Crowe, que con su 'Space Quest' quisieron aportar un contrapunto cómico y de ciencia ficción a la seriedad medieval de los 'King's Quest'; en el del expatrullero Jim Walls con 'Police Quest', luego continuado por el exjefe del LAPD Daryl F. Gates y la diseñadora Tammy Dargan; y, ya a principio de los 90, en el de Jane Jensen, que con 'Gabriel Knight: Sins of the Fathers' escribió otro de los capítulos imprescindibles del canon de la desarrolladora.



su entorno, y averiguar quién está interesado en asesinarlos y quedarse con la herencia que Dijon dejará a su fallecimiento. Aunque el juego incluía puzles, la historia y los diálogos tenían prioridad en el diseño de Roberta Williams, hasta el punto de que el manual del juego definía 'The Colonel's Bequest' como «una obra teatral en ocho actos». Laura Bow continuaría sus aventuras en 'The Dagger of Amon Ra', un juego en el que Roberta Williams se limitó a encargarse de la continuidad con 'The Colonel's Bequest' y dejó el diseño de puzles y el guión a Bruce Balfour.

## El resplandor según Roberta Williams

La decisión de dejar la segunda (y, a la postre, última) aventura de Laura Bow en otras manos no tenía nada de capricho: los tiempos de desarrollo de los 'King's Quest' habían ido dilatándose cada vez más de juego en juego, y centrarse en ellos dejaba a Roberta Williams poco tiempo para otros proyectos. De hecho, en 'King's Quest VI' (1993) le hizo falta una manita de Jane Jensen para poner en práctica el diseño *no lineal* que tenía en mente, con puzles susceptibles de ser solucionados de varias maneras, objetos de múltiples usos, y demás novedades que llevaran a la saga mucho más allá. Pero eso no significaba que Williams dejara de lado sus inquietudes por hacer algo distinto.

Y tampoco significaba que Williams fuera a volver a andar terreno transitado en su siguiente salida de la zona de *confort* relativo que suponían los 'King's Quest'. Habiendo tocado el misterio de nuevo con 'The Colonel's Bequest' y el entretenimiento infantil con 'Mixed-Up Mother Goose', era hora de probar a quitarse otra espinita que llevaba clavada entre sus inquietudes artísticas desde hace tiempo: la del terror. A la vez que trabajaba en 'King's Quest VII' (1994) con la ayuda de Lorelei Shannon en las labores de diseño, Roberta preparaba una macabra historia de demonios, espíritus del pasado y maridos corrompidos por influencias extraterrenas con más de un punto en común con 'El Resplandor'. Un año después de la salida de la siguiente parte de la gran saga de Sierra, el mundo conocía por fin los horrores de 'Phantasmagoria'.

'Phantasmagoria' trocaba el hotel rodeado por la nieve de la obra de Stephen King por una majestuosa mansión en una tranquila isla, recién adquirida por la escritora Adrienne Delaney (Victoria Morsell) y su marido, el fotógrafo Don Gordon (David Homb). La colección de extrañas estancias y artefactos de la mansión, incluyendo un autómata adivinador del futuro, pronto se quedaba corta frente a los terrores del más allá que hacían presa en la pareja, resultado de los tratos con el Más Allá del antiguo dueño de la casa, un legendario ilusionista (Robert Miano).

El juego atrajo oleadas de controversia, fruto no sólo de la brutal violencia de la que hacía gala en varios de los momentos, sino de una espeluznante escena de violación que acontecía hacia la mitad del juego, en la que algunos quisieron ver un intento de Williams de distanciarse de la imagen de *amiga de los niños* que algunos asociaban con ella

**La erosión de la gran montaña**

La segunda mitad de los años 90 marcó la decadencia de la antaño puntera compañía. Fuera o no culpa de los nuevos gestores, como sugería Roberta Williams, lo cierto era que las aventuras gráficas vivían el crepúsculo de su influencia, y que los intentos de la desarrolladora de modernizar dos de sus grandes sagas no acabaron de dar en el clavo. Durante los años siguientes, Sierra siguió funcionando, pero ya como sello propiedad de compañías más grandes, y en ocasiones hasta lanzando *continuaciones* bastardas de sus series clásicas como el controvertido 'Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude', hasta desaparecer como marca a mediados de la primera década del siglo XXI.

a raíz de la saga 'King's Quest'. La recepción crítica del juego fue ambivalente (Gamespot vituperó su guión, mientras que Entertainment Weekly no escatimó elogios hacia su intento de acercarse a los valores de producción del cine), pero ello no fue óbice para que el título se convirtiera en el más vendido de Sierra On-Line hasta la fecha.

A pesar de tamaño éxito, la época era una de cambios. Un jueguecillo llamado 'Doom' había trastocado unos pocos años atrás el panorama de los juegos para ordenador, y la aventura gráfica veía amenazado su reinado. Era hora de ampliar horizontes, con el riesgo que ello conllevaba. Y cuando se corre riesgos, puedes triunfar... o puedes descubrir que la piscina a la que te lanzabas andaba escasa de agua.

## El largo adiós de una leyenda

'King's Quest VIII: Mask of Eternity' (1998) quedaría para la posteridad como el hijo bastardo de la saga a raíz de dos motivos: una atmósfera sombría, y un diseño que incluía demasiados elementos de RPG. ¿Dónde se había visto que un juego de la saga tuviera combates, cuando uno de los rasgos definitorios de la misma era el uso del ingenio y la maña frente a la fuerza bruta? ¿Cómo es que el protagonista no era un descendiente del rey Graham, sino un humilde curtidor llamado Connor? El *fandom* se encontró dividido ante esta nueva dirección, aunque el paso de las 2D a las 3D —al estilo de lo que haría Jane Jensen con 'Gabriel Knight III: Blood of the Sacred, Blood of the Damned' por las mismas fechas— tampoco debió de ayudar demasiado. Con todo, el juego tuvo su ración de críticas positivas y de defensores entre los *fans*.

Mejor o peor, 'Mask of Eternity' resultaría ser el canto de cisne de Roberta Williams dentro de Sierra. La compañía había cambiado de manos en 1996, siendo comprada por CUC International, y Williams no estaba demasiado entusiasmada con los nuevos gestores; entre otras cosas, les acusó de «matar» comercialmente a 'Phantasmagoria' una vez superó el millón de copias vendidas. La recepción de 'King's Quest VIII' le sirvió como punto de partida para decir adiós por una larga temporada al desarrollo de videojuegos, prefiriendo dedicar su tiempo a la lectura, los viajes en barco con su marido y el ▸

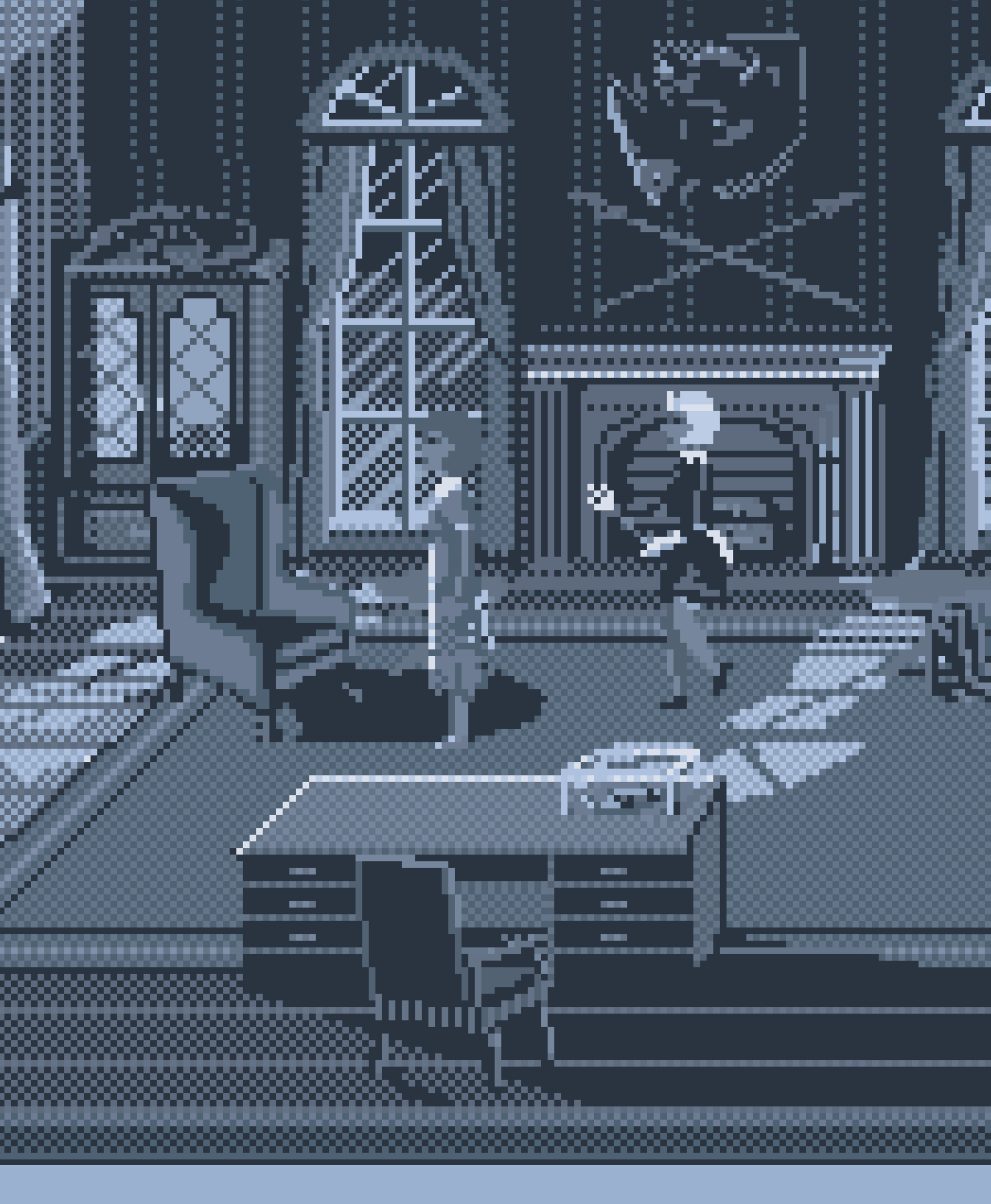


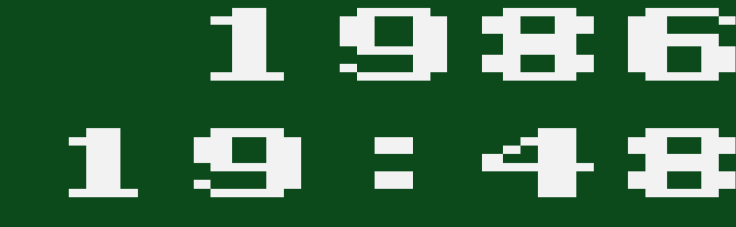


aprendizaje de idiomas; todo ello, lejos del ojo público.

Así y todo, en estos años la voz de Roberta Williams se ha hecho escuchar de manera puntual de nuevo. En 2006, concedió una entrevista a la web Adventure Classic Gaming, en la que reconocía que el *ojito derecho* de entre sus trabajos era 'Phantasmagoria', aunque admitía que 'King's Quest' siempre tendría un lugar especial en su corazón, y hablaba de escribir una novela histórica sobre los inmigrantes irlandeses que llegaron a Estados Unidos huyendo de la célebre Gran Hambruna que azotó la Isla Esmeralda a mediados del siglo XIX. De acuerdo con su perfil en la web Sierra Gamers, en 2009 se puso a escribirla por fin tras tres años de investigar sobre el tema. En 2011 volvió a involucrarse en los videojuegos gracias a su hijo Chris, colaborando con él en el juego social para Facebook 'Odd Manor'; todo un cambio para alguien que una vez llegó a ser la reina del juego para PC.

Y bien que se merece esa corona, aun en el retiro. 'King's Quest' sigue vivo gracias a la continuación episódica *no oficial* 'The Silver Lining', que tras un accidentado desarrollo, jalonado con sendas órdenes de *cesar y desistir* por parte de los dueños de los derechos, pudo lanzarse a condición de retirar la referencia directa a la saga en el título; también gracias a la continuación/precuela oficial que el estudio The Odd Gentlemen ('The Misadventures of P. B. Winterbottom') está realizando para Activision, y que reimagina, en formato episódico como su contrapartida *fan*, las aventuras de Graham para el público moderno a la vez que revela elementos de su pasado (por ejemplo, cómo llegó a caballero). Los demás juegos que Roberta y su marido hicieron conservan el sitio de honor que merecen en el corazoncito de los *fans* acérrimos de la aventura clásica, y gracias a tiendas online como GOG las nuevas generaciones con curiosidad por lo antiguo pueden descubrir algunas de esas viejas glorias. Así como otros títulos de los que su compañía publicó han envejecido con desigual fortuna, los creados por Roberta Williams todavía conservan buena parte de su atractivo. En un medio tan dominado por la obsesión con los avances tecnológicos, esa clase de diseño, capaz de trascender el tiempo de su creación, es algo a lo que todos los creadores de juegos deberían aspirar. Con permiso de todos los pioneros y genios que trabajaron en Sierra, la labor de Roberta Williams fue fundamental para hacer de la compañía lo que fue, y lo que todavía es en el recuerdo de los jugadores.






# Carrera de obstáculos

**Pitfall!** / Activision / 1982 / Atari 2600

Como si se tratase de una puerta a punto de cerrarse, tapiando la única vía de escape en la sala del tesoro, la cuenta atrás en 'Pitfall!' se convierte en una amenaza que aumenta la presión, los nervios del que intenta conseguir el éxito del cazador de tesoros. Para ello tendremos que sentir claustrofobia en una selva laberíntica, vivir el vértigo de la muerte. Una adrenalina capaz de reventar el contador cuando debemos enfrentarnos a cocodrilos y escorpiones, o al vacío de unas trampas que no avisan al aventurero.





FRÉDÉRICK RAYNAL

# PEQUEÑO GRAN SOÑADOR

**Primavera de 1993. Cinco y media de la mañana. El despertador suena con violencia, pero Frédérick Raynal lleva ya un buen rato despierto, apostado en el lavabo. Mientras le sostiene la mirada al espejo, el agua resbala por su cara llevándose consigo la pereza. Parece un tipo normal y corriente… pero esconde un secreto. Cuando cierra los ojos, imagina cosas extraordinarias, al igual que cualquiera; pero Raynal es capaz de hacerlas realidad. Apaga el despertador y vuelve a la cama. Él sabe que, para alcanzar su meta, sólo necesita soñar un poco más.**

---

*por Pedro J. Martínez*



*Fotografía:*
*Jean-Nicolas Gilles; MO5.com*

# L'AUTEUR

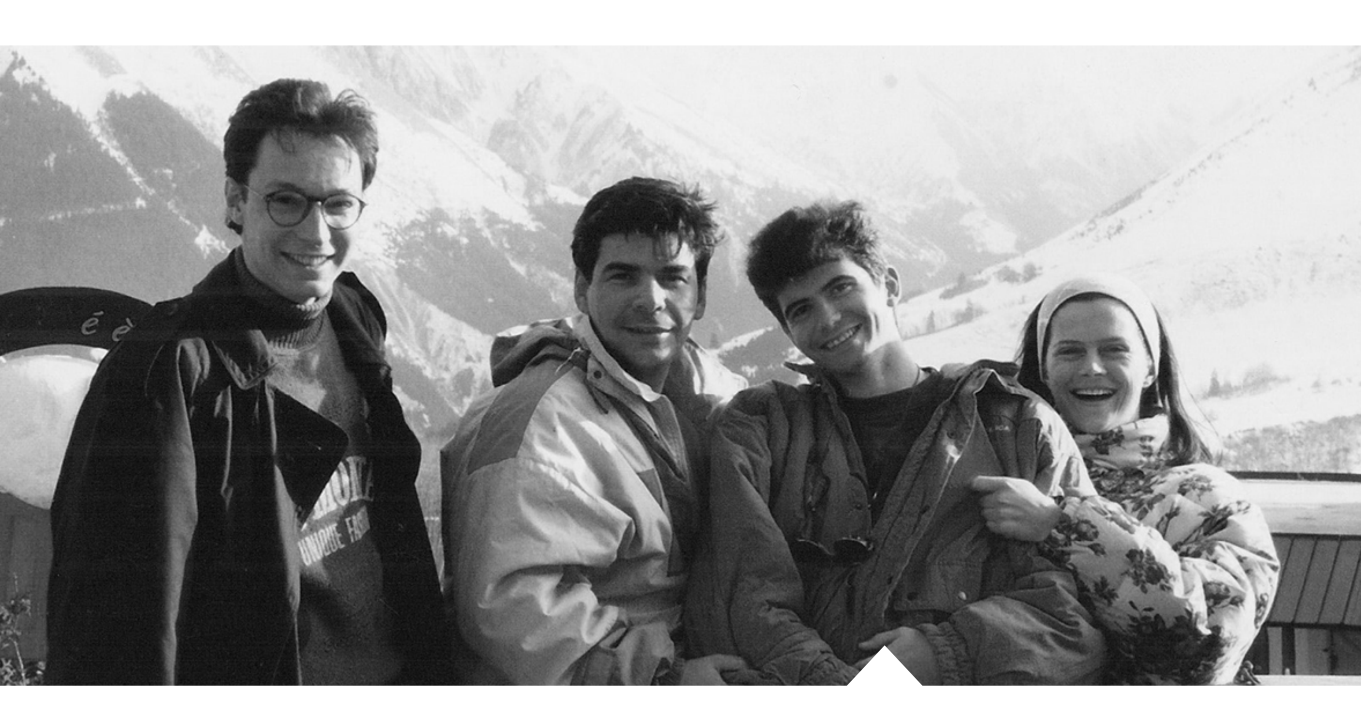
En la templada Brive-la-Gaillarde, antigua capital y sede de la resistencia contra la ocupación nazi durante la Segunda Guerra Mundial, y primera de las ciudades sitiadas francesas que fue capaz de liberarse sin ayuda exterior, nació en 1966 Frédérick Raynal. Claro que, al pequeño Fred, las viejas historias de *La Résistance* le interesaban tanto como la vida interior del caracol de jardín: él sólo pensaba día tras día en volver corriendo de clase, darle un beso a su madre y pasar la tarde en la Vidéomatique, la tienda-taller de electrónica de su padre, rodeado de teclados, pantallas y placas de silicio. Los setenta iban quedando tan atrás como su niñez, y la nueva década prometía la expansión del *arcade*, la proliferación del ordenador doméstico y, junto con ello, un montón de nuevas y creativas formas de ganarse la vida. A los doce años tomó cursos por correspondencia a través de Eurelec y a los catorce ya hacía sus propios juegos en su Sinclair ZX80 —la computadora más accesible del momento, tanto por precio como por su kit para programación—. El lenguaje máquina encerraba más autenticidad que los aburridos tomos de poesía de Victor Hugo o Charles Baudelaire; y detrás de la lógica marcial de los manuales de BASIC se hallaba el regodeo de la experimentación más tierna y pueril, aquélla capaz de crear microcosmos propios. Frédérick, al contrario que otros chicos de su edad, encontró muy pronto su lugar en el mundo.

Sus compañeros de clase se erigían como primeros y últimos receptores de sus pinitos en el ocio electrónico: una relación *comercial* que se basaba en grabar unos casetes a sus allegados a cambio de *feedback*. No eran más que primitivos sistemas de juego, en ocasiones basados en diodos luminosos, que realizaba mientras custodiaba los cacharros que dejaban los clientes en la Vidéomatique. Fiel a la doctrina autodidacta que imperaba en un ecosistema tan emergente, desarrolló en 1985 una serie de emuladores de Minitel (un servicio de videotex, precursor de la World Wide Web, muy popular en Francia hasta su desaparición en 2012) que permitían acceder a servidores locales y transferir archivos usando computadoras Amstrad; pero el mundillo de las telecomunicaciones no era lo suyo, en absoluto. Él trabajaba a su ritmo, en los ratos libres, mientras arreglaba calculadoras y se daba atracones con las pelis de Sam Raimi y George A. Romero que su padre tenía disponibles para alquilar. Ese mismo año editó, bajo el sello de la tienda familiar, su primer videojuego *comercial*: 'Robix'. Dieciocho añitos tenía. No obstante, no adquirió cierta popularidad hasta los veintiuno, con la salida de 'Pop Corn' —un clon de 'Arkanoid' (a su vez, un clon vitaminado de 'Breakout') distribuido como *freeware* que respondía de maravilla al movimiento del ratón—. Programado por su amigo Christophe Lacaze, Fred se encargó del entorno gráfico para CGA, la primera tarjeta gráfica de IBM, que sólo permitía cuatro colores. Lo hicieron como un divertimento, una forma más de aprendizaje, igual que en las escuelas de bellas artes se copian cuadros famosos para perfeccionar el trazo o los músicos malviven de *covers* hasta que son capaces de escribir sus propios temas. 'Pop Corn', aupado por la creciente popularidad del MS-DOS,




**Un franco, dieciocho pesetas**

Aunque 'Robix' estuvo lejos de ser una obra revolucionaria —se trataba de un plataformas con una premisa similar al 'Lode Runner' que tanta popularidad adquirió un par de años antes—, para Frédérick Raynal supuso el paso definitivo que le hizo volcar todos sus esfuerzos en la tarea de diseñar videojuegos. Realizado durante una semana de duro trabajo, y programado para un sistema tan complicado como el Exelvision EXL 100, para el que apenas se comercializaban juegos, le proporcionó al entonces joven creativo la nada desdeñable suma de ocho mil francos, lo que al cambio en aquella época eran casi ciento cincuenta mil pesetas. Ah, poderoso caballero...



se propagó como la pólvora y llegó a más hogares de los que jamás habrían podido imaginar sus autores. Ni de cerca.

Se dice a menudo que una pequeña decisión puede cambiar la vida de una persona para siempre. Si Chris y Fred no hubieran lanzado 'Pop Corn' de forma gratuita, éste no habría estado pasando de mano en mano con facilidad, no habría llegado a las oficinas de Infogrames y, cuando Raynal hubiera descolgado el teléfono aquella mañana de 1989, no habría sido Eric Mottet, uno de los cabecillas de la compañía, el que le estaría ofreciendo un puesto de trabajo. Frédérick hizo las maletas y se marchó a la próspera Lyon, pero el peso de la historia de las empedradas calles de su Brive natal es caprichoso, incluso para alguien que nunca echa la vista atrás. Aún no lo sabía, pero las leyendas de aquellos héroes anónimos que dieron su vida por liberar a su pueblo ya eran parte de su código genético: el creativo anhela la libertad, pero el soñador muere sin ella.

Uno de sus primeros encargos fue portar 'Alpha Waves', considerado posteriormente como el primer videojuego de plataformas en 3D (¡seis años antes de 'Super Mario 64'!), desde Atari ST a MS-DOS. Y mientras traducía tetraedros móviles de un lenguaje a otro, algunas ideas daban vueltas en su cabeza. ¿Y si usamos personajes en lugar de figuras abstractas y, además, los animamos? ¿Y si enfocamos empleando un sistema de cámaras fijas, donde las criaturas endemoniadas pudieran aparecer por cualquier flanco? ¿Y si pudiéramos hacer un videojuego que, en realidad, fuera toda una experiencia cinematográfica? Raynal inició en solitario su primera gran aventura creativa, con la mirada insegura de Bruno Bonnell —CEO de Infogrames— clavada en su nuca. 'Alone in the Dark' surgía así, de la más honesta inspiración, como surgen las grandes cosas. Conforme el proyecto iba adquiriendo visos de viabilidad, se formó un pequeño equipo de desarrollo, entre los que se encontraba Yaél Barroz, responsable de grafismo y *decorados*. Ella fue la encargada de darle a Raynal la mala noticia: hubo que renunciar a usar fotos de mansiones reales en los escenarios prerrenderizados; la tecnología aún no lo permitía. No obstante, algo debió de ver en ella, porque al poco tiempo se casaron. Mientras 'Alone in the Dark' se metía en ▶



**Más vale tarde que nunca**

Tuvieron que pasar más de veinte años para que Shinji Mikami reconociera lo evidente: sin 'Alone in the Dark' no habría existido 'Resident Evil'. Infogrames y Capcom sellaron en su día un pacto de silencio cuya premisa básica consistía en dar por hecho que Mikami nunca había visto 'Alone in the Dark', nunca lo había jugado y, por supuesto, bajo ningún concepto se inspiró en él. No sólo se apoderaron del cuño *survival horror*, sino que *compraron* la idea. El día que el diseñador japonés se atrevió a contar la verdad —obviamente conocía, jugó y se inspiró en el juego de Raynal—, cerró una herida que llevaba demasiado tiempo abierta. El propio Frédérick le agradeció públicamente la valentía.

terrenos pantanosos nunca antes escudriñados, Bonnell sólo podía pensar en una cosa: sacar cuanta más tajada, mejor. Adelantó el lanzamiento a las navidades de 1992, lo que supuso un testeo apresurado del que Frédérick, el propio director del proyecto, no pudo participar. Había nacido un pilar del medio, y su creador renegaba de él.

La opresión ejercida por Infogrames no se detuvo con la salida de 'Alone in the Dark': las diferencias con respecto a la dirección de su hipotética secuela confirmaron el divorcio. Frédérick Raynal abandonó la compañía dejando atrás su gran creación, pero llevándose consigo a buena parte del equipo, incluyendo a su modelista, Didier Chanfray, y por supuesto a su esposa. En febrero de 1993 ya tenían nueva empresa y *nuevo* proyecto: Adeline Software nacía como subsidiaria de Delphine Software, la mítica compañía francesa en la que militaban los más grandes creativos nacionales del momento —Éric Chahi y Paul Cuisset—; y el nuevo equipo, liberado de la tiranía de Infogrames, empezó a trabajar en un nuevo videojuego que nada tenía que ver con mansiones chirriantes y mitos de Cthulhu. Como Philippe Leclerc desfilando por los Campos Elíseos tras la liberación de París en 1944, Raynal sentía que la oscuridad había quedado atrás, y que a la luz de esta nueva etapa todos sus sueños se harían realidad. De eso precisamente trataba 'Little Big Adventure'.

El proceso de desarrollo del que sería el primer juego de Adeline se parecía más a un ejercicio académico de creatividad que a un jerarquizado proyecto laboral. De hecho, al principio, cada miembro del equipo tenía que traer su propio ordenador de casa. Previendo una marabunta de clones de 'Doom', el videojuego de PC del momento, Raynal optó por alejarse lo máximo posible: el mundo de Twinsen se llenó de tonos pastel y formas redondeadas bañadas por la luz de sus dos soles gemelos. En palabras del creador, hicieron lo que más les apetecía en ese momento. Construyeron el juego desde cero: las herramientas desarrolladas en la anterior etapa eran propiedad de Infogrames. Delphine, padre financiero del proyecto, recurrió a Electronic Arts para la distribución en territorio europeo y a Activision allende los mares; y mientras las ventas locales crecían, en EEUU pasaba totalmente desapercibido. Los cambios de nombre —a 'Relentless' (*implacable*)— y de carátula, disfrazándolo de juego de acción, confundieron a un público americano poco acostumbrado a juegos de *auteur*. La publicidad engañosa no funcionó esta vez.



Fotografía: www.ludoid.fr

No fue un problema: 'Little Big Adventure' rápidamente se abrió camino hasta el corazón de los jugadores. Esta vez Raynal pudo ver cómo se lanzaba su obra completa, aunque imperfecta. El pequeño equipo de Adeline tomó nota de las apreciaciones más quisquillosas y no dejó que los innumerables halagos dañaran la capacidad de crítica interna. El equipo, durante algunos meses, se partió en dos: una parte, liderada por Chanfray, trabajaba en 'Time Commando', mientras que el grueso se volcó con 'Little Big Adventure 2' hasta el punto de acabar absorbiendo a todo el personal. Las nuevas aventuras de Twinsen estuvieron listas a mediados de 1997, expandiendo los horizontes del bello planeta donde nunca es de noche y llevando la acción a nuevos mundos, con nuevas especies y un *overworld* completamente tridimensional. Dos meses después, los acontecimientos se precipitaron: la financiación dejó de fluir y Adeline fue vendida a Sega, convirtiéndose en el primer estudio europeo de la compañía tokiota y siendo rebautizado como No Cliché.

En apariencia, las cosas no habían cambiado tanto. Las primeras impresiones fueron inmejorables: desde Sega sólo les transmitían elogios, y el equipo y su libertad creativa se mantenían intactos, mientras que el personal y los recursos aumentaban. Su primer encargo, con Frédérick Raynal como director creativo, se llamó 'Toy Commander' y llegó a las estanterías de Dreamcast en septiembre de 1999. El juego, basado en pequeñas y variadas misiones protagonizadas por soldaditos de plástico, no fue mal recibido, y Sega les encargó una pequeña y barata expansión que hiciera uso de las capacidades *online* del módem interno de la consola. Paralelamente, todos los esfuerzos se invirtieron en su proyecto más ambicioso: 'Agartha'. Ambientado en un pueblo perdido de la Rumanía más profunda, Raynal volvía al género del terror como el que vuelve a casa por Navidad. El trabajo conceptual buscaba regresar al misticismo y la lentitud de 'Alone in the Dark', donde, esta vez, pudiéramos decidir si nos uníamos al culto maligno o luchábamos para evitar el fin del mundo. Pero Sega se hundió y los desarrollos para Dreamcast se cancelaron, lo que conllevó el cierre de No Cliché y el desmantelamiento de un equipo de trabajo que había regalado al mundo varias obras maestras atemporales. 'Agartha' quedó atrapado en el tiempo, irrecuperable para su autor e imposible de trasladar a otra plataforma. Nada volvería a ser como antes, pero Raynal no es de los que renuncian a sus sueños.

El cambio de siglo trajo consigo un cúmulo de decepciones. Tras más de una década en la cúspide, Raynal perdía paulatinamente el tren de una industria que se dirigía sin remedio hacia las superproducciones. La aventura en F4-Toys junto a Bruno Heintz, orientada en parte al diseño de juguetes electrónicos, acabó antes de que su gran apuesta, 'Trium Planeta', estuviera lista para competir en el cada vez más complicado mercado del videojuego. El equipo se fue reduciendo hasta ▸


Fotografía: Vidéomatique, www.ludoid.fr

que Raynal se quedó solo junto a Yaél Barroz, su mujer, con la que fundaron Ludoïd. Durante varios años funcionaron como consultores y, en ocasiones, creativos de fortuna —ya sea apuntalar el *game design* de 'Soul Bubbles' para Nintendo DS o diseñar un dispositivo para batallas láser que pudiera funcionar de forma doméstica a través de un *software*—, aunque tuvieron tiempo de elaborar pequeños juegos para móviles y redes sociales. Bagatelas impropias de alguien de su *status*.

Pero, durante unos instantes, vamos a echar la vista atrás. Dejemos al margen conflictos laborales, cancelaciones precipitadas y técnicas de supervivencia profesional. Al final, las obras definen mejor a sus autores que cualquier destartalada nube de palabras.

## L'ŒUVRE

***«El entorno que rodea al jugador es tan importante como el juego en sí. Vivimos dentro del juego. Cuando lo apagamos, pensamos en él, lo llevamos en el corazón. Eso es lo importante».***

Siempre me ha gustado que 'Little Big Adventure' arrancara desde una pequeña celda de manicomio. Twinsen, nuestro protagonista, un joven colín —una de las cuatro especies inteligentes que pueblan el planeta Twinsun, junto a los burbujos, los elefos y los conejunos—, se encuentra encerrado allí debido a unos sueños extraños en los que el planeta estalla en mil pedazos. Una suerte de preso político. Cuando asumimos su rol y logramos escapar, cuando empezamos a interactuar con el entorno, es cuando nos damos cuenta de que somos un vulgar proscrito que no puede confiar en nadie, ir tranquilamente por la calle o comprar un simple billete para el ferry. Un fugitivo en continua persecución —como también lo sería, tres años después, el Abe del primer 'Oddworld', con quien comparte épica, coleta y perspicacia— que, poco a poco, acabará comprendiendo que el destino le tenía reservado un papel trascendental en el devenir de los acontecimientos.

Frédérick Raynal consiguió superponer en Twinsun, de forma sutil, una buena parte de los dilemas inherentes al ser humano: la libertad contra la represión, lo espiritual contra lo material, los sueños contra la realidad... No obstante, en ningún momento se busca reflexionar más de lo necesario. El posicionamiento, desde el principio, se encuentra muy marcado: no deja de ser un juego donde el bien, representado por el héroe por accidente junto a los escasos aliados que logra encontrar, se enfrenta al mal personificado en el dictador FunFrock, que ha expandido sus tentáculos a través del control tecnológico y la propaganda, confinando a toda la población en el hemisferio sur. En ocasiones, encontramos referencias estéticas y narrativas al budismo, en estrecha relación con la devoción por Sendell, la diosa que, según las leyendas, protege al planeta; y en otras, la arquitectura nos recuerda a los sillares y los adoquines propios del norte de Francia y la región de Flandes. Pero entre *pavés* y lagos de agua calma y azulada se erigen sacos de arena que forman barricadas inexpugnables, garitas que esconden guardias de gatillo fácil y teletransportadores que, instantáneamente, hacen aparecer clones invencibles desprovistos de misericordia. No es de extrañar, por lo tanto, que el pueblo se debata entre el coraje y el sometimiento, donde la batalla se ha puesto de cara para el segundo.

'Little Big Adventure' pone a disposición del jugador una serie de mecánicas tan sorprendentes y únicas que sumergen al juego en una indefinición que, sin atisbo de duda, le sienta de maravilla. El juego de Adeline tiene tanto de *brawler* como de juego de sigilo, tanto de plataformas como de aventura gráfica, y lo consigue en buena parte gracias a la posibilidad de alternar entre cuatro *estados de ánimo* que permiten realizar acciones diferentes: un modo deportivo con el que

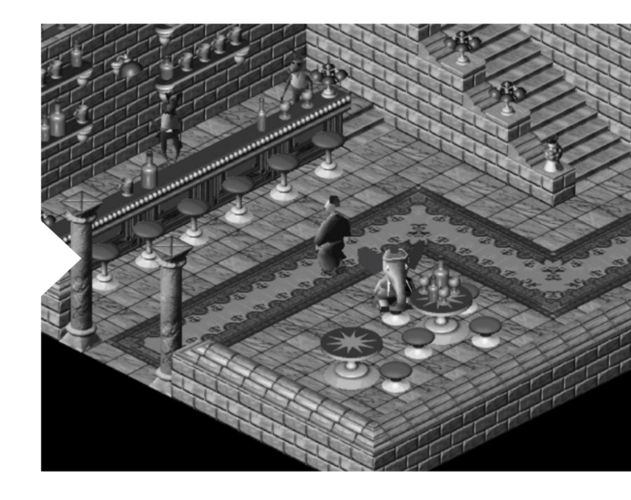


correr y saltar, un modo discreto con el que escabullirnos lentamente y un modo agresivo con el que repartir leña a tutiplén. El último modo, el *normal*, es el que permite dialogar e interactuar con los elementos del entorno, y el que, a base de investigar y de ir de allá para acá esquivando esbirros de FunFrock, nos hará pasar de ser un prófugo insignificante a un tipo bastante peligroso, con *batamanta* azul cielo y medallón *gangsta*, capaz de derrotar ejércitos con su bola mágica y, sobre todo, con su capacidad para investigar cada rincón y resolver rompecabezas. Nos haremos con unos cuantos kashes —la moneda de curso legal en Twinsun— tirando de estraperlo y reventando máquinas registradoras, y sonsacaremos información con cuentagotas a base de favores, rescates imposibles, y de jugarnos las costillas corriendo entre trincheras bajo el riesgo de, tortazo en la cara mediante, ser arrestados una y otra vez. En ningún momento dejamos de ser un rebelde huidizo: tan pronto escapamos de una celda secuestran a nuestra novia y llenan las ciudades de carteles de "se busca", y si se nos ocurre apretar el botón equivocado, un elefoclón proveniente de la otra parte del mundo aparecerá para dejarnos sin sentido y a merced de las autoridades.

Si bien los habitantes de Twinsun se presentan con modelos tridimensionales, todos los escenarios —más de ciento veinte, algunos realmente extensos— son confeccionados en base a prerrenderizados estrictamente isométricos, aplastados en un 2D meticuloso y detallista. Recordando a las viejas glorias de Ritman, 'Batman' y 'Head over Heels', la proyección del escenario sobre el lienzo de la ▶

**De la frustración inicial a la danza de sables**

El primer acercamiento a 'Little Big Adventure' es duro para cualquier tipo de jugador. Dada la ausencia de precursores, progresar era una tarea lenta, donde el éxito llegaba tras haber cometido todos los errores posibles. Aprendimos por las malas que el agua mata, que chocar contra una pared mientras corremos quita vida y que cualquier impacto nos hacía retroceder atontados durante un segundo, lo que nos dejaba atrapados entre ráfagas, con resultado de muerte. Aprendimos que el modo discreto sólo funciona a veces, que en ocasiones es necesario pelear y no huir, que apuntar correctamente en perspectiva isométrica es algo terrible pero se puede dominar y que, utilizando con inteligencia los puntos de guardado, nos podíamos evitar disgustos y repeticiones. Para cuando llegamos al último tercio del juego ya hemos adquirido habilidades más que suficientes, y cuando encontramos el sable de FunFrock las tornas se dan la vuelta por completo: ahora la ley somos nosotros. Apartaos todos del camino del elegido.



pantalla se presenta en bloques geométricamente simples, en contraposición al movimiento libre y animado de Twinsen. Podríamos ver aquí un contraste más: los entornos evocan esos juguetes a medio camino entre construcción e interacción, casitas de Pinypon y ciudades de LEGO con árboles de plástico, y, al mismo tiempo, tenemos a nuestra disposición un control alejado de las cuadrículas que permite rotar y avanzar en cualquier dirección. La música, llena de vientos sintetizados, nos empujaba a pasear no sin antes pulsar compulsivamente la barra espaciadora, encargada de refrescar la cámara, para verificar que no nos dirigimos contra algún enemigo gruñón. Ésta aparece de improviso, como lo hacía en 'Alone in the Dark', de forma pseudoaleatoria, dejando reinar al silencio la mayor parte del tiempo. Tendremos, pues, que encontrar en nuestros pasos, los cuales producen sonidos distintos según estemos caminando sobre calles, césped o planchas metálicas, la espuela a nuestros desvelos revolucionarios. Aunque no encontremos barreras para la exploración, investigar despreocupadamente sólo conduce al desengaño. Más nos vale no pasarnos de listos.

'Little Big Adventure' tiene, en definitiva, poco de pequeño y mucho de aventura; y lo de grande, mejor lo reservamos para su autor: Frédérick nunca encontró regocijo en el juego frenético, donde la mente cede el protagonismo a los pulgares. Sus juegos más representativos nunca fueron un encadenamiento de desafíos, sino experiencias integrales. Un todo que supera a la suma de sus partes. En nuestro periplo, que nos llevará a dar la vuelta al mundo como un Phileas Fogg improvisado, seremos puestos a prueba en un templo de Bú hasta arriba de palancas y trampas mortales, realizaremos labores de infiltración y sabotaje donde los combates y el sigilo roban protagonismo al puzle, o perpetraremos un robo en el museo montados en *jet pack*. Se alternan los momentos más hilarantes con los, por así decirlo, más crudos: podemos sobrevivir por los pelos a una intrépida y veloz internada entre las montañas heladas que separan ambos hemisferios, donde decenas de los conejunos rebeldes que escoltamos caen masacrados desde las atalayas enemigas, y acto seguido usar un simpático pingüino mecánico-explosivo capaz de atraer la atención de los clones enemigos y volarlos en mil pedazos. El teatro del absurdo, que diría Jean-Paul Sartre.

«TIENE TANTO DE BRAWLER COMO DE SIGILO, TANTO DE PLATAFORMAS COMO DE AVENTURA GRÁFICA, GRACIAS A LA POSIBILIDAD DE ALTERNAR ENTRE CUATRO ESTADOS DE ÁNIMO»

Pero que tampoco nos engañe el trasfondo. Ni ese punto de



**Twinsun cabe en la palma de la mano**

La versión original de la *opera prima* de Adeline Software llegó a las tiendas en formato CD para PC, y pocos meses después también en disquetes, aunque despojado de diálogos y suplantando los *full motion videos* por imágenes estáticas. El precio, claro, tampoco era el mismo, pero la versión en disco vendió 350000 copias en una época en la que muchos ordenadores aún no tenían reproductor de *compact disc*. Poco después llegaría a las computadoras japonesas basadas en sistemas FM Towns y las series de NEC PC-98. Y en 1997, la versión para PlayStation, multiplicando su popularidad. Y así fue hasta hace un par de años, cuando DotEmu trasladó ambos juegos a *smartphones* y, del mismo modo, realizó del primero una versión *enhanced* para Steam donde se proponían una serie de mejoras que, aunque bienintencionadas, rompían con la premisa original, haciendo que la dificultad cayera a plomo.

vista a lo 'Populous', ni la relación de Sendell, cuyo culto fue prohibido por FunFrock, con la parte más espiritual de nuestro protagonista. 'Little Big Adventure' disfraza todo lo incómodo apoyado en su premisa estética —en lo visual y en lo narrativo— eminentemente naíf: la muerte de un personaje cualquiera es un *pop* instantáneo, dejando en su lugar un corazón de vitalidad, un jarrito de magia o una moneda. No en balde, Frédérick apelaba al corazón del jugador más que a su razón. Quizá por eso el juego se permite salidas de tiesto de difícil comprensión, minijuegos sin mucho sentido y algún personaje, como el duende que se cree un *bug* del juego, que rompe sin miramientos la cuarta pared. También es posible que a los juegos de Raynal se le hayan perdonado más cosas de la cuenta, porque tanto 'Alone in the Dark' como 'Little Big Adventure' han envejecido más bien regular, y los problemas que ahora nos parecen evidentes en su día se ocultaron bajo el manto de su genuina creatividad. Y claro, una cosa no quita la otra, pero hoy, superado el ecuador de la segunda década del siglo XXI, jugar a cualquiera de los dos es una tarea que conlleva situaciones ingratas, propias de un hervidero de latente inventiva pero escaso refinamiento. No obstante, si bien 'Alone in the Dark', aun abarcando buena parte de lo que títulos posteriores estandarizaron como género, hoy es una mera pieza de arqueología, 'Little Big Adventure' resiste cual aldea de Astérix, asediada pero invicta. Es posible que se deba a que el acabado de sus escenarios prerrenderizados —no así ▶





«FRÉDÉRICK NUNCA ENCONTRÓ REGOCIJO EN EL JUEGO FRENÉTICO, DONDE LA MENTE CEDE EL PROTAGONISMO A LOS PULGARES: SUS JUEGOS MÁS REPRESENTATIVOS NUNCA FUERON UN ENCADENAMIENTO DE DESAFÍOS, SINO EXPERIENCIAS INTEGRALES»



▶ ILUSTRACIÓN: KAREN NOVELO

algunos modelos 3D— ha conseguido aguantar el tipo estoicamente, robusto como el granito, o quizá, paradójicamente, a la ausencia de legado, dado que el guante lanzado al mundillo sólo fue recogido por su secuela, 'Little Big Adventure 2'.

Es posible que sea por eso que 'Little Big Adventure' me parece la gran obra de Raynal. La *rara avis*, la inconfundible e inimitable, sin falsificaciones de postín. El díptico que forma junto a su secuela es una bella metáfora de la lucha por la libertad a través de una mirada tierna, consciente —quizá demasiado— de su naturaleza extravagante. La débil influencia de la ciencia ficción en su planeta inventado, lleno de préstamos de aquella pequeña ciudad donde nació y creció, nos ha permitido desarrollar el ejercicio de *vouyerismo* que, al fin y al cabo, es esta sección. Porque Twinsun y la Tierra son planetas en permanente amenaza, y allí no pasa nada que no hayamos inventado antes nosotros. Y mientras, Twinsen, como Ulises tras la guerra de Troya, recorre el mundo en busca de su destino. Al final, todas las historias de aventuras se parecen: apelan al imaginario clásico, los mismos rudimentos en entornos diferentes. 'Little Big Adventure' puede, sin embargo, presumir de haber cumplido su objetivo. Y no es poco, vaya. Su mundo, sus especies y su mística perviven aun cuando pasan años después de la última partida. No es casualidad que a día de hoy sigan existiendo comunidades de *fans* que insisten en el retorno de la saga, en el anuncio de esa tercera entrega que nunca pasa del titular manipulado y el vaticinio tergiversado.

Pero Raynal está a otras cosas. Al menos, de momento. Y ha tenido tanto tiempo de ser nombrado Caballero de las Artes y las Letras junto a Michel Ancel y Shigeru Miyamoto como de embarcarse en un nuevo proyecto. Supervivencia y horror, cómo no. '2Dark' lleva casi dos años en desarrollo y promete ser la vuelta del maestro al género que él mismo creó. A sus cincuenta años, aparenta quince menos y conserva su pelazo de *rockabilly* y sus ganas de seguir haciendo juegos con la misma ilusión del chaval que aporreaba teclados entre soldadores de estaño y pelis *gore*. Los soñadores son así, no se rinden jamás.

Fuentes: *Sanqua #6: The Road of Trials* pág. 24-37, 2005; *Interview with Frederick Raynal*, aventure-eu.com, 2006; *Shinji Mikami, «Resident Evil» et la source du jeu d'horreur*, lemonde.fr, 2014; ludoid.fr

*UNA HISTORIA DE ADVENTURE*

# Xyzzy: al principio de tantas cosas

*por Javier Cadenas*

La espeleología, una interpretación terrena de ir audazmente allí donde ningún hombre ha llegado, fue la génesis de la ficción interactiva, lo que trasladó al videojuego el anhelo de descubrimiento del ser humano, su búsqueda de aventura. Los primeros videojuegos con texto se limitaban casi a una serie de comandos impresos en pantalla: un par de adaptaciones primitivísimas de 'Star Trek', de 1971 y 1972, en las que había que disparar a naves enemigas, y 'Hunt the Wumpus', también de 1972, que consistía en cazar una bestia en una cueva. Antes, a principios de 1971, 'The Oregon Trail' ya había coqueteado con las historias interactivas. Desarrollado por un profesor de instituto como apoyo a la enseñanza, explicaba las penurias de los colonos en su periplo al Noroeste de los Estados Unidos por la senda de Oregón. Valga de precedente esta curiosidad histórica de valor más bien anecdótico, la primera de las muchas versiones, más conocidas y sólidas, que fueron apareciendo a lo largo de los años. La gran caverna de 'Adventure', de 1976, supuso el verdadero hito, el punto de partida de una tradición de videojuegos narrativos casi tan antigua como el propio videojuego.

Entre línea y línea de código del proyecto ARPAnet, donde jugó un papel crucial en el desarrollo de internet, William Crowther se dedicaba a la escalada y a la exploración de cuevas con el grupo de excursiones del Instituto de Tecnología de Massachusetts. Estudiando en el MIT había conocido a Pat Crowther, que pasó a la historia de la espeleología americana cuando llevó a cabo la conexión entre las dos principales cavernas del Parque Nacional Cueva Colosal. Tras un divorcio traumático, William se alejó de un mundo subterráneo que entonces le causaba sentimientos encontrados. El intento de conmemorar la experiencia compartida que le había unido a su mujer, la morriña y la separación de sus hijas le llevaron a la idea de programar un videojuego para ellas, una pieza de *software* que no resultara intimidante para quien no tuviera conocimientos informáticos y que añadiera algunos conceptos de Dungeons & Dragons a su recreación espeleológica.

Eso es justo lo que hizo: basándose en los mapas que su mujer, su grupo y él habían trazado brújula y cinta métrica en mano a lo largo de 1975, diseñó un trasunto virtual, menos fiel a medida que se avanza en el juego, de la sección Bedquilt de la Cueva Colosal. Con una prosa precisa y seca, de descripciones minimalistas, introdujo sugerencias de magia y criaturas extrañas en mitad de un realismo austero, muy apoyado en vocabulario de explorador. Unos pocos objetos y algunos puzles, un pájaro, una serpiente y un enano completaban un conjunto simple, donde el autor daba explicaciones por medio de la fantasía a hallazgos reales en la cueva. Un cuarto de megabyte de código con todas las limitaciones y a la vez todas las posibilidades, en el que no había mucho que hacer, pero sí mucho que imaginar.

Escrito a trompicones, el proyecto quedó inconcluso y abandonado. Crowther, un maniático de talento descomunal, poco afectuoso y tiquismiquis con la comida al que sus compañeros de trabajo solían encontrarse colgando del marco de la puerta de su despacho para mantenerse en forma, estaba más interesado en prototipar sus ideas que en terminarlas. 'Adventure' ya había tenido el éxito que esperaba: a sus hijas les gustó y él pudo pasar página. También había fascinado a sus amigos de *Dragones y mazmorras*, que empezaron a moverlo por su cuenta.

En 1976 ya hacía tres años que había dejado de fabricarse la Magnavox Odyssey de Ralph Baer, la consola que inauguró la era del videojuego doméstico. Hasta entonces los videojuegos se contaban con los dedos de una mano, la mitad no pasaban de experimentos con osciloscopio y el resto eran juegos de acción directa inspirados los unos en los otros. Pero en los laboratorios informáticos, donde aún se trabajaba con teletipos y las pantallas sólo imprimían caracteres, los administradores de sistemas dudaban entre eliminar los juegos de texto que iban aflorando o pasar el rato con ellos. Transmitido de amigo en amigo y diseminado poco a poco por las computadoras centrales de universidades y contratistas de defensa, 'Adventure' llegó al Laboratorio de Inteligencia Artificial de la Universidad de Stanford, donde supo de él Don Woods, un estudiante que lo había oído mencionar en clase.

Woods se puso en contacto con Crowther y le pidió permiso para ampliarlo y completarlo, labor que dio por concluida a principios de 1977. Difícilmente podía ese par de programadores imaginarse que acababan de alumbrar una obra hasta la que hoy se puede rastrear la genealogía de cualquier videojuego narrativo. La obra seminal de la aventura conversacional y de la gráfica, que dio nombre a un género que se llama aventura porque para describir los juegos de mecánica similar se utilizaba la expresión *adventure game*, narraran historias de aventuras o no. ▸

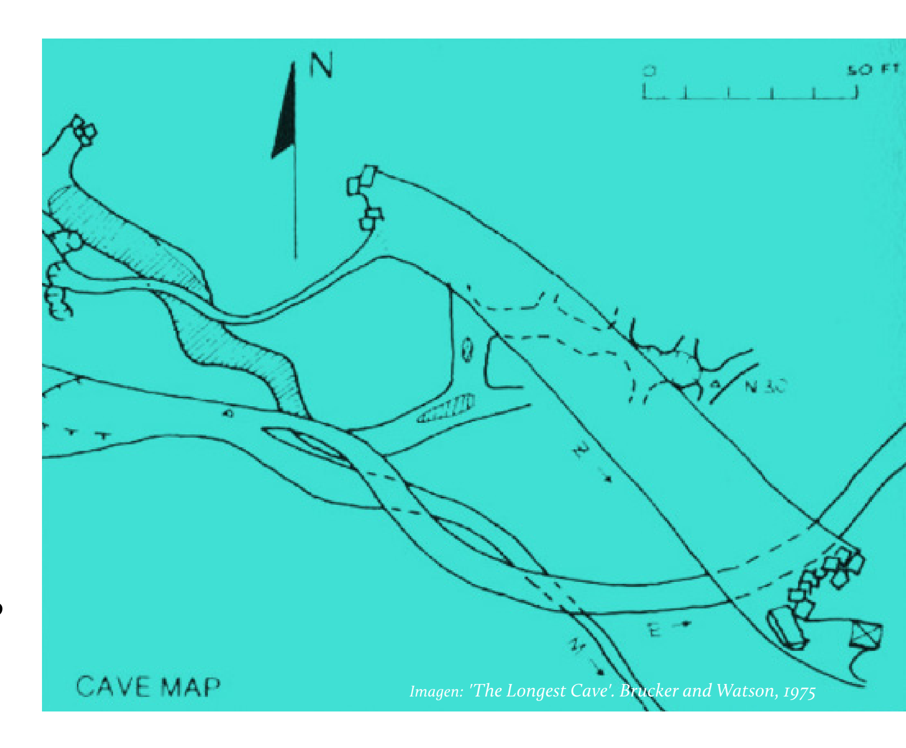


Imagen: 'The Longest Cave'. Brucker and Watson, 1975

La prosa de Woods complementaba la de Crowther: prolija, con contrapuntos cómicos, dejaba menos huecos a la imaginación para describir no sólo los lugares, sino las sensaciones que producían. Los cambios separaron la geografía de la cueva virtual de la real añadiendo volcanes subterráneos o espacios impropios de un sistema de grutas, y desarrollaron la somera fantasía del original con troles, piratas, osos o dragones, que daban pie a puzles nuevos, muchas veces relacionados con los de Crowther. Woods fijó las bases del tipo de interacción que después perfeccionaron otros y de la forma de distribuir la información, de evitar las frustraciones propias de encontrarse en un mundo ajeno: estableció objetivos claros y refinó la manera de dejar caer las pistas a medida que el jugador observaba el entorno y se relacionaba con él. Y añadió la lógica interna del universo de juego propia del género, pensada para provocar al jugador: introducir incongruencias aparentes que tienen perfecto sentido en el contexto del juego desde el prisma del pensamiento lateral, algo que hoy se suele tildar de absurdo a pesar de que es un método tan ingenioso como efectivo para que la narración progrese. En la tensión que se generó entre la practicidad de Crowther y la improvisación de Woods es donde surgió la verdadera narrativa de 'Adventure': simple y sin pulir, pero revolucionaria en su campo y con un potencial que asombró a todo el que entonces pudo disfrutarla.

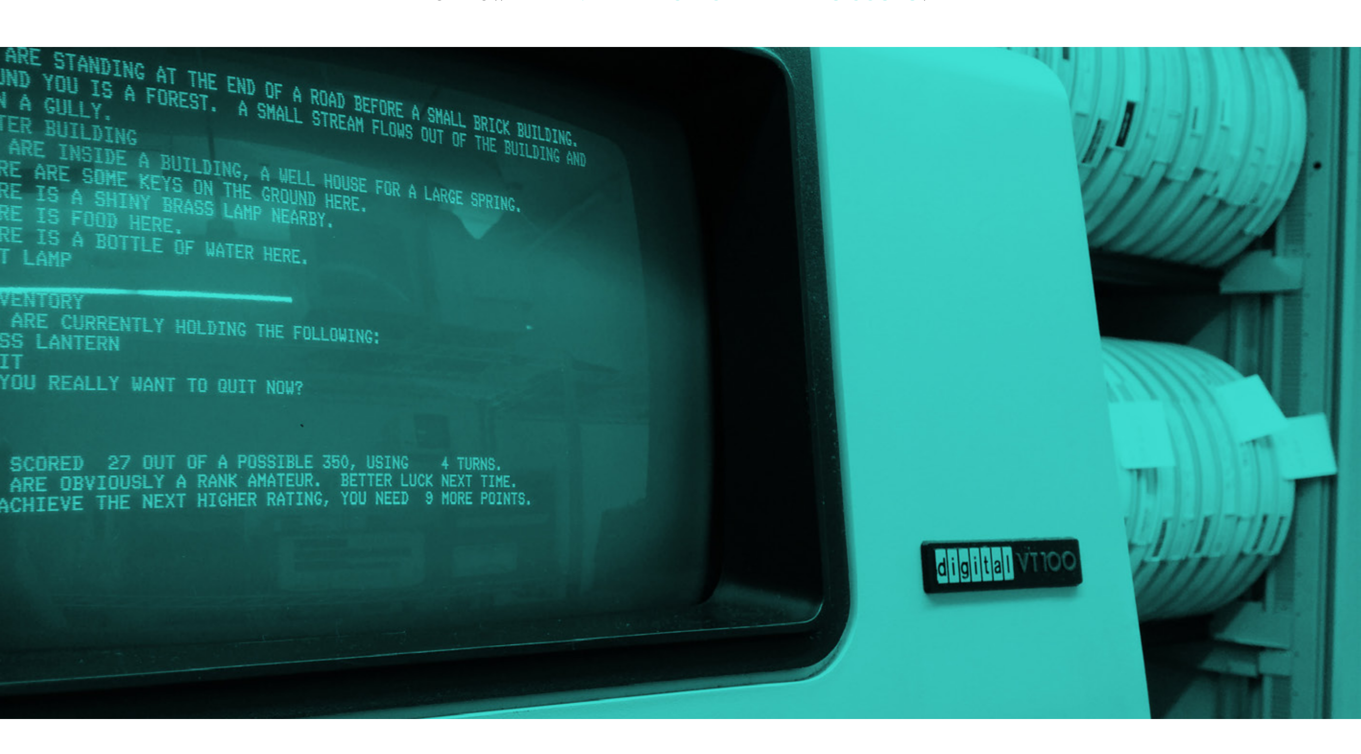
Cuando aquello llegó al MIT, el impacto por la novedad fue tal que la productividad cesó. Se detuvo la investigación durante al menos una semana en el laboratorio informático más importante del mundo, mientras profesores y alumnos, técnicos e ingenieros se afanaban en resolver los puzles y llegar al final. 'Adventure' se había convertido en un ideal para los jugadores de la época: era más que un juego de culto, más que un entretenimiento asombroso; era un desafío, el principio de muchas cosas.

Una de las primeras respuestas a 'Adventure' vino precisamente del MIT. Dos estudiantes, Dave Lebling y Marc Blank, habían sucumbido a esa semana de fiebre paralizante y pensaron que podían mejorar el juego. Armado con el lenguaje de programación MDL, de la casa y mucho más avanzado que el FORTRAN que habían empleado Crowther y Woods, Lebling escribió un motor con el que Blank y Tim Anderson, otro amigo, empezaron a construir escenarios de prueba. Al trío se unió un miembro más, Bruce Daniels, y los cuatro se pasaron el verano desarrollando lo que empezó siendo una copia de 'Adventure' y acabó por convertirse, por medio de sucesivas ampliaciones hasta 1979, en algo con una arrolladora personalidad propia: 'Zork'. Esta primera versión, que no se llamó *Dungeon* por conflictos legales con Dungeons & Dragons, acabó adaptándose para el mercado cuando parte de su equipo y unos cuantos estudiantes más del MIT fundaron Infocom, uno de los grandes nombres de la historia del videojuego.

*Fotografía: Autopilot*

Infocom fue, sin duda, la gran abanderada de la ficción interactiva, la compañía que más talento atrajo al nuevo género, donde se formaron diseñadores de la talla de Steve Meretzky, Brian Moriarty o Bob Bates y con la que el añorado Douglas Adams adaptó 'Guía del autoestopista galáctico'. Pero no fue quien liberó a la aventura del abrazo de las computadoras centrales de los laboratorios de informática: un año antes de la fundación de Infocom, Scott Adams había lanzado 'Adventureland' en ordenadores domésticos. Adams, una figura aún hoy relativamente mediática y a la que se le suelen atribuir excesivos méritos, perpetró otro clon de 'Adventure' e incluso llamó Adventure International a su empresa, con la que lanzó una serie de juegos muy variopintos aunque de limitadas aspiraciones.

Quienes desde luego no contuvieron sus aspiraciones fueron Roberta y Ken Williams. A principios de los setenta, recién casado, Ken abandonó los estudios y empezó a hacer carrera como programa-




dor de formación profesional. Un día, trabajando en remoto desde casa, descubrió una copia de 'Adventure' en el servidor al que estaba conectado. Completo desconocedor de lo que tenía entre manos, le interesó lo bastante como para decirle a su mujer, dedicada en exclusiva a sus hijos, que echara un vistazo.

Como los estudiantes del MIT, Roberta sucumbió. Durante un mes no hizo otra cosa que pensar en la obra de Crowther y Woods. Cuando Ken compró un Apple II con las miras puestas en fundar On-Line Systems, su propia consultoría, Roberta descubrió que un tal Scott Adams había desarrollado algo parecido a aquel programa que la había tenido en vela tantas noches. Unas cuantas sesiones de juego maratonianas cristalizaron la inspiración que le había llegado con 'Adventure': quería crear. Ávido de triunfo, Ken vio allí, aunque no inmediatamente, una oportunidad de negocio. Para que las ideas de Roberta tuvieran viabilidad necesitaba un gancho comercial, y creyó encontrarlo por fin en la capacidad del Apple II para reproducir figuras. Juntos, desarrollaron la primera aventura gráfica: 'Mystery House', una historia que Roberta basó en los 'Diez negritos' de Agatha Christie y en el juego de mesa Cluedo. Eran mediados de 1980 y acababa de nacer lo que pronto se convertiría en el emporio Sierra.

Ahí se produjo la ruptura que separó en dos ramas muy distintas pero con estrechos lazos lo que pocos años antes había surgido de la pasión de un espeleólogo: todo un legado digital que transformó las aplicaciones informáticas en una nueva forma de narración. El legado de 'Adventure'.

Fuentes:

- Dennis G. Jerz, Universidad de Seton Hill: *Somewhere Nearby is Colossal Cave: Examining Will Crowther's Original "Adventure" in Code and in Kentucky*, 2007, digitalhumanities.org.

- Jimmy Maher, filfre.net.




# Anodyne

*por Elena Flores*

¿Hola...? ¿Young...? ¡Eh! Escucha: vas a despertarte... ¿Quién no ha vivido alguna vez un sueño dentro de otro sueño? Como encerrado en una caprichosa matrioska, el joven —valga la redundancia— Young despierta para comenzar su aventura en un universo onírico donde la belleza y la inquietud van de la mano, y donde los sucesos surrealistas configuran nuestra historia. Una historia sobre las relaciones, la amistad y el subconsciente. Cerrad los ojos y soñad. Soñad hasta viajar al mundo de 'Anodyne'.

La universidad es una etapa vital en el desarrollo de una persona. Metas, aspiraciones y deseos de futuro se entrelazan, y nos hacen plantearnos quiénes somos y quiénes queremos ser. Quizá todas estas dudas asaltaron también a los jóvenes Sean Hogan y Jonathan Kittaka durante sus últimos años de estudios superiores, ya que 'Anodyne' es el resultado de un viaje introspectivo hacia lo más profundo de la mente, donde las barreras entre los sueños, la realidad, los deseos y los miedos se vuelven difusas.

Young amanece en un universo desconocido, sin más guía que la de un anónimo personaje que se hace llamar El Sabio. Él nos situará en nuestra aventura, conducida por una premisa muy sencilla: un ente maligno conocido como La Oscuridad se está apoderando del mundo. Su objetivo final es hacerse con un artefacto llamado The Briar y utilizarlo para sus malvados fines. Nosotros somos la única esperanza para esas tierras, y debemos asumir el papel del héroe anunciado por una antigua leyenda para impedir que el enemigo cumpla sus planes.

Hogan y Kittaka jamás han negado que las entregas de Game Boy y SNES de la conocida saga 'The Legend of Zelda' son la principal fuente de la que bebe el título. 'Anodyne' no reinventa la rueda, ni lo pretende. Young usa una escoba como arma y se mueve por el mapeado mediante un sistema de scroll clásico que desplaza la vista en falsa isométrica de la cámara de una sección a otra. En determinado momento de la aventura, se añade un componente ligero de plataformeo gracias a unas botas que nos permiten saltar (no siempre de manera acertada y precisa, hay que puntualizar). Estos dos ítems son la principal ayuda de la que dispone Young para recorrer las diferentes mazmorras venciendo enemigos, resolviendo puzzles (la principal y más desarrollada baza de las mismas) y consiguiendo llaves para avanzar.



«'ANODYNE' ALTERNA MOMENTOS DE PAZ Y DELEITE CON OTROS DE INCOMODIDAD Y DESASOSIEGO DONDE SE ADVIERTE LA SURREALIDAD MÁS HISTRIÓNICA»

A pesar de ello, no caigáis en el error de pensar que Anodyne es otro de esos desarrollos *indie* contaminados por el estigma de los lanzamientos clónicos de la industria capitalista, que se aprovecha de una gráfica pixelada y la morriña de los jugadores de la era de los dieciséis bits para intentar colar un producto cuyo valor reside únicamente en el envoltorio. Los cimientos del título son puro Zelda, pero la experiencia va mucho más ▸

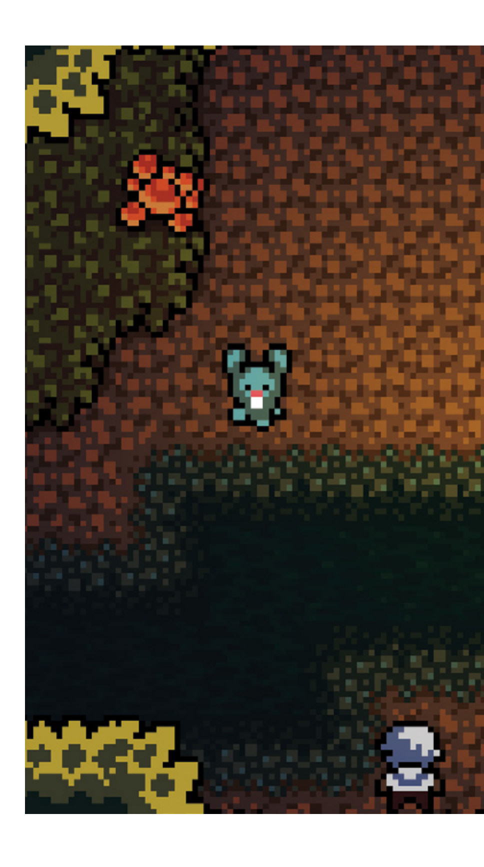
allá. El contexto onírico que envuelve a 'Anodyne' permite marcar las distancias de manera firme y clara con la saga estrella de Nintendo, presentando un producto mucho más sombrío. Además, pese a que su mazmorreo reduce a la mínima expresión la experiencia que el elfo de verde ha llevado a la excelencia, la configuración de su universo sirve de contrapeso para que a nivel de *gameplay* el título cumpla de manera sobrada.

El mundo de 'Anodyne' se abre para nosotros, para permitirnos explorarlo a placer, tomando una importancia similar a las mazmorras en el desarrollo de la aventura. No podemos evitar subyugarnos a cierto orden y linealidad a la hora de recorrer los escenarios; sin embargo, poco antes de llegar al ecuador del juego, es muy probable que nos encontremos vagando por diferentes entornos, intentando acceder a determinados lugares que tendremos que visitar más tarde haciendo uso de un sencillo y (de nuevo) *zeldiano backtracking*. Unas cartas coleccionables nos harán las veces de llave para abrir las puertas esparcidas por el "otherworld", por lo que explorar cada rincón para encontrar las mismas es vital para el avance. El área inicial hace las veces de nexo de todos estos parajes, con una red de portales que sirven de teletransporte y que iremos activando conforme avance nuestra aventura.

Esta estructura puede recordar a 'Dark Souls', pero en 'Anodyne' la exploración de un paraje que no toca visitar aún no se penaliza con muertes; de hecho, el ambiente invita a perderse, a vagar. El universo salido de las mentes de Hogan y Kittaka es tremendamente bello pero, en ocasiones, resulta siniestro. No sólo la paleta de colores está teñida de melancolía, sino que la atmósfera hará que nos dividamos entre la satisfacción y el sobrecogimiento mientras investigamos cada cuadrícula del mapa. La sensación de soledad es constante, y a pesar de ser éste un sentimiento explorado —y disfrutado— en muchos juegos, no podremos sacudirnos de encima el presentimiento de que hay algo retorcido y oscuro aguardando entre los píxeles de las tierras de 'Anodyne'. Comenzando por una carretera abandonada, y pasando por bosques lluviosos, ciénagas y mundos futuristas, los escenarios de 'Anodyne' alternan momentos de paz y deleite que nos harán detenernos a disfrutar de las vistas con otros de incomodidad y desasosiego donde se advierte la *surrealidad* más histriónica.

En perfecta armonía con la gráfica se encuentra la narrativa: prácticamente inexistente, inconexa y abierta a numerosas interpretaciones; características que fueron blanco en su día de numerosas críticas por parte de

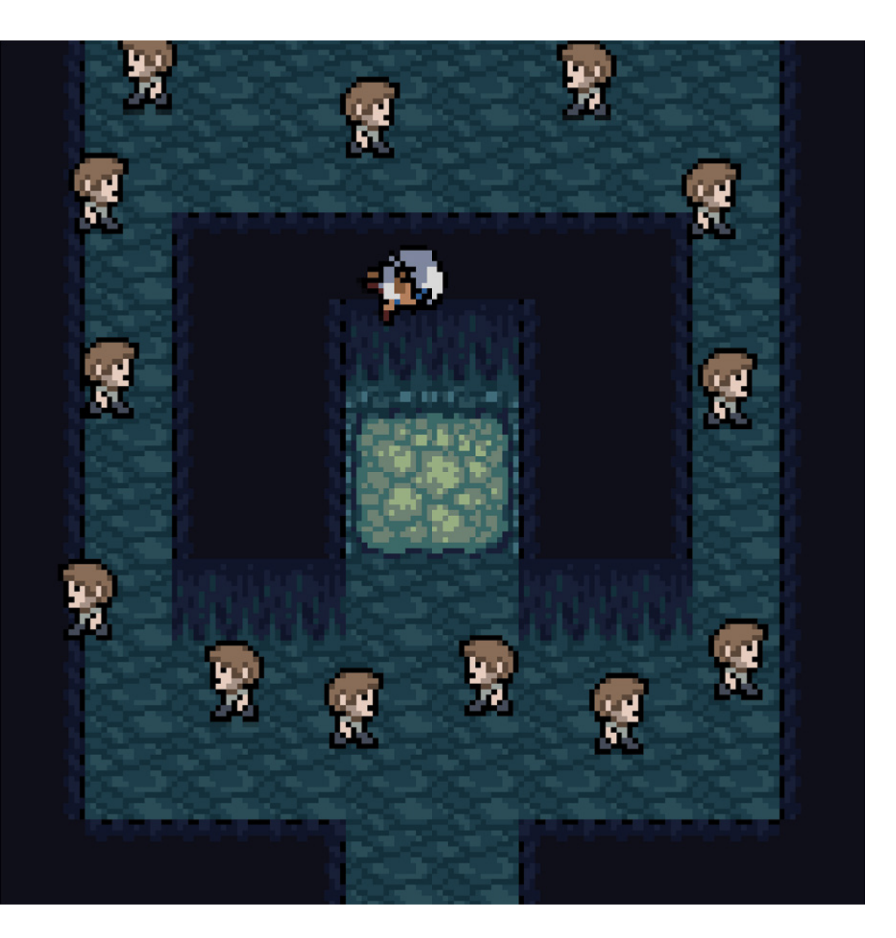
«A PESAR DE QUE LOS APARTADOS ARTÍSTICO Y NARRATIVO SEAN LA PRINCIPAL BAZA DEL JUEGO, SE ENCUENTRAN AL SERVICIO DE LA JUGABILIDAD»



la prensa y que, a pesar de ello, son una de las señas de identidad de 'Anodyne'. La epopeya del aventurero que libra las tierras de la oscuridad no trasciende más allá de la breve presentación que hace nuestro mentor al iniciar el juego, y pronto se retuerce y deforma para dar paso a una mezcla heterogénea de personajes desconocidos que nos plantean reflexiones acerca de las relaciones sociales, la vida y la amistad entre otros, donde los jefes finales de cada mazmorra ponen la guinda del pastel con sus críticas, advertencias y recuerdos sobre la vida de Young.

El hecho de no seguir una historia, y de que personajes y enemigos divaguen sobre estos temas, aumenta la sensación de inquietud e irrealidad que reposa sobre los mundos del juego como si de rocío sobre la hierba se tratase. No obstante, si eres de aquéllos que juegan sin pretensiones de entrar en dilemas y reflexiones morales, no debes echarte atrás; 'Anodyne' no pretende ser una experiencia: es un juego con todas las letras, y emplea toda esta temática como aglutinante de su atmósfera onírica, no como núcleo del título en sí. Conforme nos acercamos al cierre del juego, la trama se concreta y permite que hagamos cábalas sobre cuál es la reflexión que reposa en el fondo de todo este cóctel de ▶



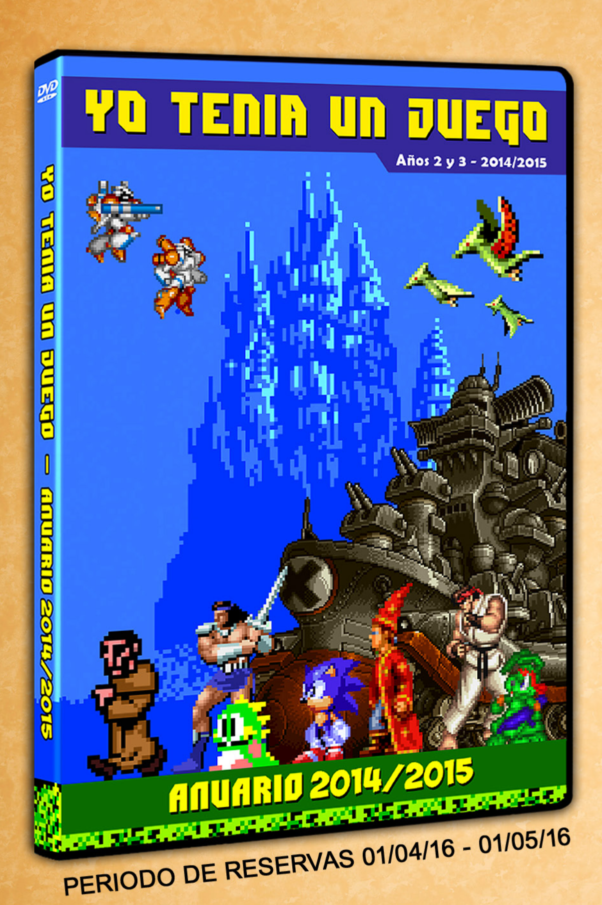


introspección y preguntas. Es probable que no lleguemos a ninguna conclusión —quién sabe si sus creadores habrán introducido alguna— pero no cabría esperar menos de una historia que es la perfecta representación de uno de esos sueños tan vívidos, profundos y a la vez carentes de sentido que todos hemos experimentado alguna vez.

La banda sonora de 'Anodyne' envuelve con mimo y exquisito cuidado el conjunto formado por la gráfica y la narrativa. Con enorme maestría, Hogan creó las melodías que ambientan cada rincón y cada momento de la aventura onírica de Young. Al principio del juego, las notas acompañan a los parajes con acordes quedos y discretos, pero conforme vamos avanzando, el hilo musical evoluciona para actuar como contraste en los parajes más rocambolescos, haciendo sonar melodías cuya ejecución sigue siendo perfecta pero que no parecen las idóneas para los hechos que suceden en pantalla. ¿Un fallo de sonorización? No, un recurso más para matizar ese contraste entre paz y angustia.

Las mecánicas de 'Anodyne' no buscan la excelencia, su duración es modesta y su trama llena de agujeros puede decepcionar a algunos jugadores, pero a pesar de la sencillez del *gameplay*, la implementación de la curva de dificultad en el apartado de exploración y puzles resulta sobresaliente para ser un desarrollo *amateur*. Lo más destacable, sin duda alguna, es que Hogan y Kittaka hayan conseguido que, a pesar de que los apartados artístico y narrativo sean la principal baza del juego, se encuentren al servicio de la jugabilidad, y no hagan de mero envoltorio. 'Anodyne' nos sumerge en una experiencia que nos hace, por un lado, desear no despertar nunca para no abandonar sus parajes, y por otro, querer escapar de sus escenarios llenos de colores, notas y personajes que nos hacen revolvernos incómodos en nuestro asiento. La quietud y la soledad de 'Anodyne' nos permite disfrutar y, al mismo tiempo, nos impide reposar. Nunca estar solo fue tan bello y, a la vez, tan aterrador. Nunca ignorar qué está pasando nos produjo tanto desasosiego y tanta calma al mismo tiempo. Aun así, pocos videojuegos entrelazan sus virtudes y defectos de una manera tan mimada como lo hace 'Anodyne', para formar un tapiz de sueños donde las puntadas parecen estar dadas sin ton ni son, formando un borrón de colores y texturas sin sentido aparente, pero en el que es un placer perderse.

# YO TENIA UN JUEGO




PERIODO DE RESERVAS 01/04/16 - 01/05/16

**CONTENIDOS ANUARIO 2014/2015**
**INCLUIDOS EN CALIDAD ÓPTIMA Y HD**

DVD

- Nº8 (Julio '14)
- Nº9 (Diciembre '14)
- Nº10 (Junio '15)
- Nº11 (Diciembre '15)
- Suplemento 1 (Septiembre '14)
  Los 25 Shooters De Tu Infancia
- Suplemento 2 (Febrero '15)
  Las 25 Aventuras Gráficas De Tu Infancia I
- Suplemento 3 (Agosto '15)
  Las 25 Aventuras Gráficas De Tu Infancia II

**CON EXTRAS EXCLUSIVOS**

- Suplemento - Retroentrevistas
- Artbook - Roque Poke
- Videojuego: Escape From The Sewers para ZX Spectrum 48/128K + Material extra
- Videojuego: Fray Luis (PC) + BSO (HD)
- Manual impreso y disco barnizado
- Menús interactivos



SÍGUENOS TAMBIÉN EN
www.twitter.com/yoteniaunjuego
www.facebook.com/yoteniaunjuego

**¡Y NO TE PIERDAS NUESTRO PRIMER ANUARIO EN DVD!**




DESCARGA TODOS LOS NÚMEROS EN
**www.yoteniaunjuego.com**



*TODOS LOS CAMINOS CONDUCEN A...*

# Indiana Jones and the Fate of Atlantis

*por Alejandro Patiño*

Las aventuras gráficas son un género muy especial. Atrapadas entre la narrativa y el puzle, buscan su sitio dentro de un *target* tan minoritario y esquivo como absolutamente leal y constante. Siempre a la búsqueda de abstrusos enigmas e insondables misterios, se postulan como el candidato ideal para ejecutar una de las aventuras de Indiana Jones; una de esas epopeyas de tono distendido, sutil esoterismo y enorme gusto por el romanticismo aventurero de época.

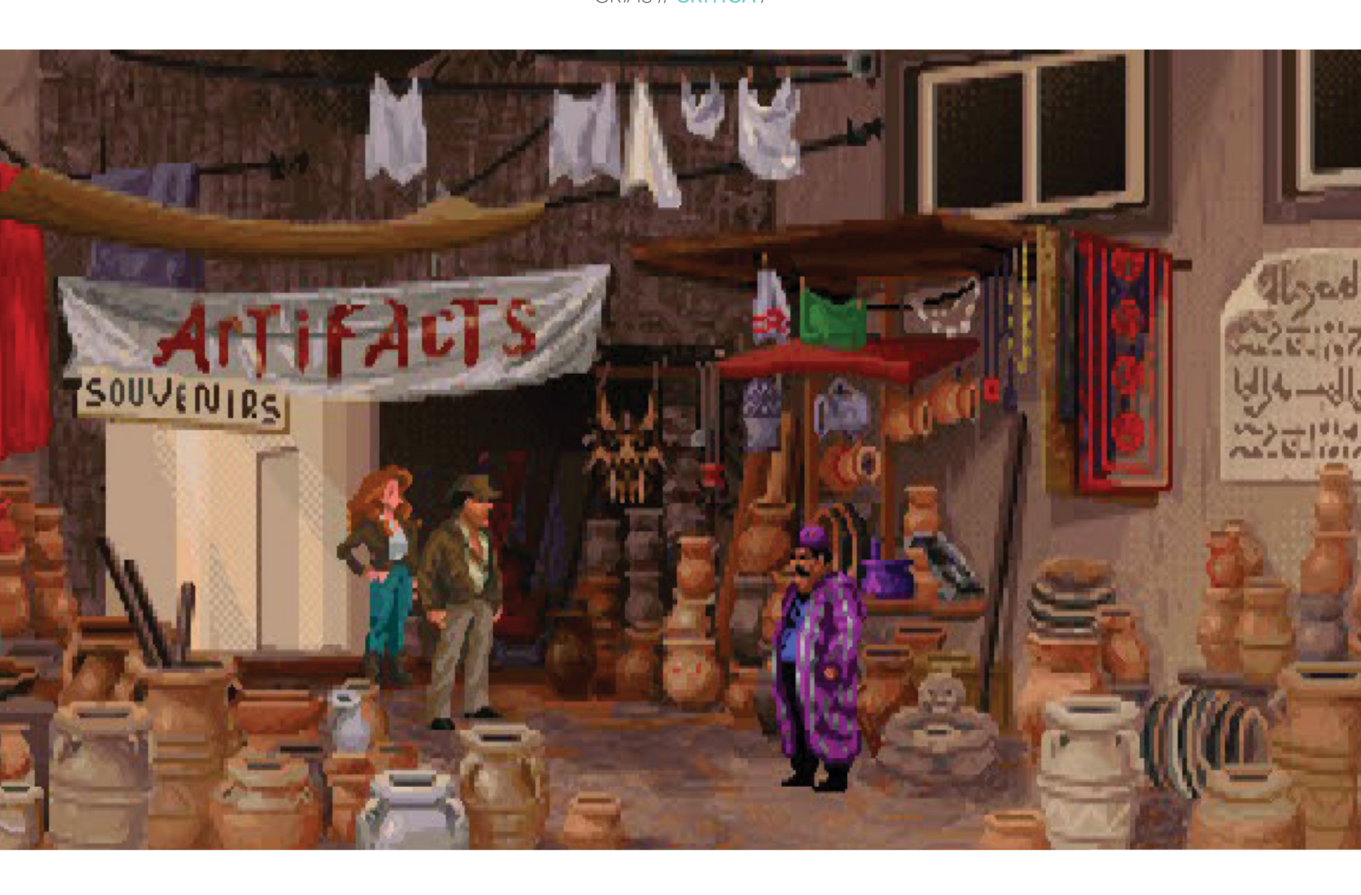
*Muy bien, Jones. ¿Cómo encontrarás esa estatua entre tantos trastos?*

Sin necesidad alguna de presentaciones, 'Indiana Jones and the Fate of Atlantis' empieza tan apresurado como efectista. Cuando el doctor Jones atraviesa la ventana del trastero situado en el desván del museo y se calza el sombrero al tiempo que exhala esta esclarecedora pregunta, ya hacía tiempo que se le esperaba. Hasta entonces un destartalado agujero, Indy enseguida llena el escenario; necesita tan sólo un objetivo y su sola presencia para convertirlo en uno de los lugares más interesantes del mundo. Porque basta que Indiana Jones diga la palabra *trastos* para que nos fijemos bien, y entonces esos *trastos* se tornen en nuestra mente en algunos de los objetos más místicos y maravillosos que pudiéramos imaginar.

Será al poco de empezar la partida cuando lo notemos: 'Indiana Jones and the Fate of Atlantis' es un juego de culto, aunque es necesario afirmar que dicho mérito no corresponde por completo al bueno del doctor Jones. ¿Qué es lo que dignifica a esta aventura para convertirla en una de las más queridas por los jugadores? Se trata, indudablemente, de cómo logra transportarte a su universo. La arrolladora fuerza del personaje, unida a la exótica belleza de los escenarios y su historia repleta de misterios y avatares, da como resultado un cóctel poderoso que no tarda en subírsenos a la cabeza. El magnetismo del doctor Jones y su búsqueda de mitos y leyendas, en este ▸



«NUNCA LA RESOLUCIÓN DE ACERTIJOS TUVO TANTO SENTIDO COMO PARA UN ARQUEÓLOGO METIDO A AVENTURERO»




caso la ciudad de la Atlántida, emborracha de interés y atención. Sin embargo, no basta con esto. En el videojuego no. Es necesario que los elementos que configuran la jugabilidad sean ágiles y mantengan cohesión y coherencia con la vertiente narrativa de la aventura gráfica. 'Indiana Jones and the Fate of Atlantis' logra aunar ambas vertientes como muy pocas aventuras; nunca la resolución de acertijos tuvo tanto sentido como lo tendría para un arqueólogo como Indy que, metido a aventurero, se esfuerza por desentrañar los misterios de una civilización antigua. Ayudar a Indy a superar estos obstáculos crea un vínculo con el propio personaje —con el mismo juego, en última instancia— haciendo que podamos sentir la profunda emoción y el arrebatador triunfo de superar cada uno de estos enigmas, logrando así que tanto la inmersión en el mundo de juego como la identificación con el personaje sean prácticamente totales, y consiguiendo, en definitiva, que la aventura de recorrer todo el Mediterráneo de la mano de Indiana Jones sea una verdadera experiencia.

No obstante, existen elementos discordantes que separan la trama de los cánones de la

**La chica de Jones**

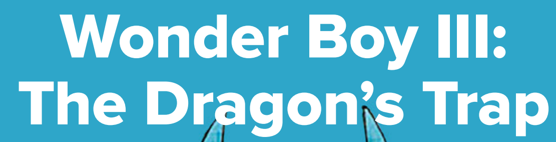
Indiana Jones ha contado siempre con un magnetismo especial, diferente, lo cual le ha llevado a flirtear con un buen puñado de señoritas a lo largo de todas sus aventuras. La figura femenina al lado de Indy ha jugado diferentes papeles a lo largo de su trayectoria, desde la jovencita soñadora y romántica a la artista superficial y remilgada o la erudita sexualmente agresiva. Sofía Hapgood, la chica de esta entrega, es una reputada médium de carácter arisco e introvertido, pero con una lengua afilada y un sentido del humor hiriente cuando se trata de meterse con Jones. Resulta de gran ayuda para el arqueólogo, y además servirá, como todas las féminas anteriormente mencionadas, para hacer más palpables algunos de los rasgos del complejo carácter del doctor.



saga cinematográfica de Indiana Jones, lo cual provoca más sorpresa que verdaderos problemas, aunque es bien cierto que cuesta creerse a un Indy que hace caso de lo que diga el espíritu de un tal Nur-Ab-Sal que habla a través de una bonita medium de nombre Sofía Hapgood. Un fallo gravísimo de guión —ya que Indy es tan romántico para las profecías como agnóstico para los fantasmas— que hila toda la trama del juego y que no deja de chocar en cada uno de los momentos en que se vuelve relevante. Aun con todo, el mayor problema del título deriva de la principal debilidad de su propio género: sólo hay una respuesta a los acertijos que se nos plantean. Además, es frecuente encontrarnos con que la solución a algunos de los enigmas podría llegar a través de métodos alternativos que el juego nunca permite. Podemos ver un viejo libro que necesitamos colgando de un agujero en el techo, pero extrañamente no podemos hacerlo caer con nuestro fiable látigo, sino que necesitamos lanzarle un triste trozo de carbón que encontramos un poco más abajo. Se trata sin duda de un problema que tiene difícil solución, aunque 'Indiana Jones and the Fate of Atlantis' trata de ofrecernos la suya propia. Eventualmente, el juego nos sitúa frente a acertijos con diferentes soluciones posibles, y cada partida elegirá una sola de las diferentes respuestas como válida, lo que trata de contribuir a romper el efecto de que sólo haya una solución predeterminada para todos los acertijos. Es cierto que no termina de conseguirlo, pero se trata de un encomiable esfuerzo que, unido a los tres diferentes caminos posibles a seguir para completar la aventura, contribuye más a aumentar la rejugabilidad que a ofrecer soluciones reales al endémico mal del género.

'Indiana Jones and the Fate of Atlantis' juega con nosotros a placer. Como todas las aventuras gráficas, no puede evitar volverse algo tramposa, en el sentido de que impone sus reglas y tan sólo nos permite jugar al juego que quieren que juguemos. Puede que sólo exista una solución a cada uno de los misterios, pero el carisma que desprende toda la aventura, la excelente curva de dificultad, lo ingenioso de los acertijos, lo elaborado de la trama y mil factores románticos poco mensurables pero inmensamente relevantes crean un ecosistema ideal para que cultivar todo el proceso mental necesario para resolver las situaciones enfrentadas sea tan disfrutable como trascendente y memorable. Eso es algo que sólo las mejores consiguen, y claro... ¿cuándo nos ha fallado Indy?

*DE DRAGONES Y HOMBRES*



# Wonder Boy III: The Dragon’s Trap

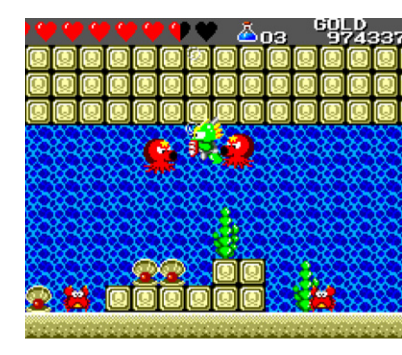
*por Pedro J. Martínez*

Hay algo que enamora en esos considerados *protometroidvanias*, esos acercamientos primitivos a la propuesta ulteriormente perfeccionada en 'Super Metroid' y popularizada como estándar con 'Symphony of the Night'. Al contrario que los más actuales, *formulaicos* y previsibles exponentes del subgénero, las antiguallas —'U·four·ia', la versión para NES de 'Rygar', 'Blaster Master' y compañía— se siguen viendo tan ingenuos y creativos como un grupo de jóvenes investigadores en el umbral de un descubrimiento que aún les queda grande. Y 'Wonder Boy III: The Dragon's Trap' es, si bien no el más brillante, sí el más meticuloso de esos científicos locos.

'The Dragon's Trap' es, sin duda, la mejor entrega de una saga desordenada y caótica, muerta desde 1994. Entre su primera iteración —aquel *Mario wannabe* distraído y cumplidor— y la que nos ocupa, la franquicia estrella de la tokiota Westone sufrió una transformación en toda regla. Ya en 'Wonder Boy in Monster Land' advertíamos un giro sustancial, observando cómo el salto cedía buena parte del protagonismo a la aventura, incorporando algunos elementos de los RPG, como la gestión económica, la exploración o la mejora del equipamiento; pero fue precisamente 'The Dragon's Trap' el que logró dar el paso adelante que faltaba: la integración de todo el escenario de juego en un mapeado de grandes proporciones donde las nuevas habilidades que se van obteniendo proporcionan el acceso a las áreas previamente vetadas. Y sí, otros lo hicieron antes... pero no tan bien.

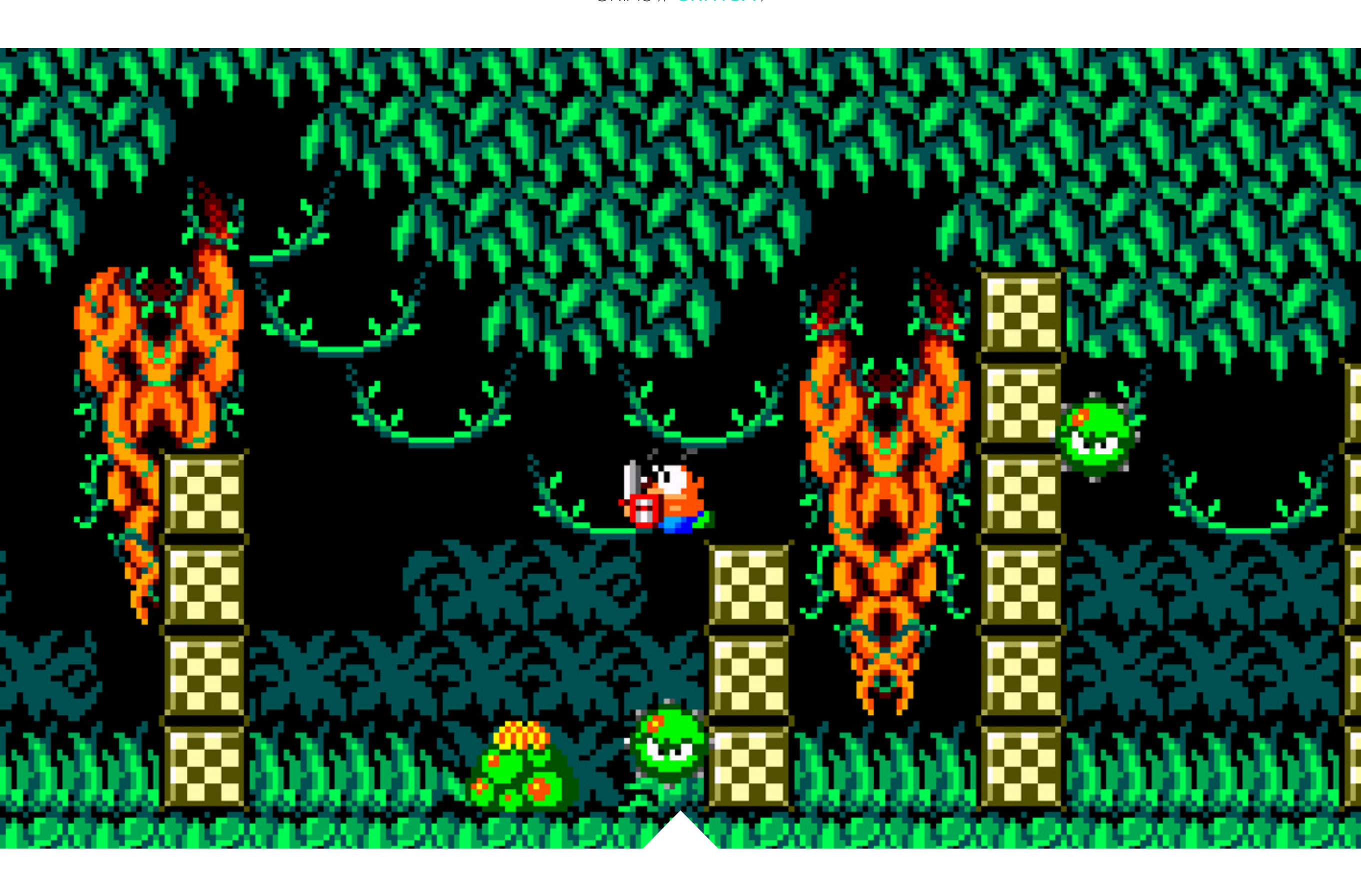
El comienzo de la partida nos coloca en los últimos compases de 'Monster Land', a escasos metros del enemigo final, situando de esta manera la nueva historia como una extensión inmediata. Wonder Boy vence al malvado Meka Dragon, pero con su último aliento éste le lanza una maldición: nuestro chico maravilla se convierte así en hombre-lagarto, con sus facultades y poderes sensiblemente mermados. A partir de ahí, somos abandonados en un mundo no demasiado hostil pero sí lleno de bifurcaciones y secretos. Decenas de armas y accesorios podrán ser encontrados o comprados, aportando además propiedades que van más allá de lo paramétrico, como inmunidades o poderes específicos, en algunos casos imprescindibles para el progreso. Durante los primeros minutos nos quedaremos con su tenue banda sonora, con su remarcado y prominente colorido, propio de Master System, pero sin darnos cuenta nos veremos remangados y enfangados en su jugabilidad hasta los codos. 'The Dragon's Trap' hace del equilibrio virtud: es exigente sin ser injusto, penaliza sin frustrar y premia al perspicaz. Y esto, ya sea hoy o en 1989, no es decir poco.

Sin duda, lo más característico del cartucho, además del ritmo ágil alejado del *farmeo* fatigoso y la repetición de enemigos y esquemas en bucle, son las transformaciones. Cada uno de los distintos jefes dragones que vamos derrotando en sus respectivas mazmorras nos proporciona un nuevo aspecto, y así pasamos de lagarto a ratón, capaz de caminar por algunos techos y paredes; a piraña, que permite bucear a placer; a león, con su poderoso ataque vertical; y a pájaro, haciendo de las barreras virtuales del propio ▸




**Muy desordenada y caótica**

Aunque sólo cuenta con seis entregas, la serie de 'Wonder Boy' se divide en dos subseries —la homónima y 'Monster World'—, e incluso varios de sus títulos forman parte de ambas. Y entre cambios de nombre, *préstamos* a Hudson y versiones ultramar, nos encontramos con dos 'Wonder Boy III'. No debemos confundir 'Wonder Boy III: The Dragon's Trap', el extraordinario título del que hablamos, con 'Wonder Boy III: Monster Lair', un sencillo *shooter-platformer* enfocado al desafío más *arcade* y tradicional.



escenario de juego nuestro único límite para la exploración. Cada apariencia conlleva cambios drásticos en lo referente al control y las capacidades del personaje: el ratón, por ejemplo, tiene la mitad de tamaño y puede meterse por escondrijos inhóspitos, así como el león puede romper bloques situados bajo sus pies. El diseño de nivel(es) recoge esta tesitura con una eficacia pasmosa, y como no podemos cambiar la apariencia a placer —sólo en ciertos lugares— nos vemos obligados a superar algunos retos de varias formas distintas, observando atónitos cómo los desarrolladores abordaron aspectos complejos de forma impecable.

La ambientación medieval, tan arquetípica en la década de los ochenta como un espacio intergaláctico lleno de navecitas, se nos planta como un decorado desprovisto de narrativa formal. Ni una frase entre introducción y desenlace: lo que sucede es lo que nosotros ejecutamos con nuestros dedos. 'The Dragon's Trap' nunca deja de ser un juego de plataformas y espadazos con algo más, pero es precisamente ese *algo* lo que marca la diferencia entre un juego perdido en un catálogo olvidado y otro capaz de traspasar las fronteras del tiempo. Y eso se consigue acudiendo a ellos periódicamente, trayéndolos de nuevo a la actualidad cuando aún pueden enseñarnos un par de cosas. En el caso de 'Wonder Boy III' están bastante claras: la primera es que las franquicias no deben tener miedo a la transformación, a incorporar elementos, al intrusismo y la fusión de géneros; y la segunda es que el paso del tiempo no es una frontera, ni mucho menos una excusa, sino una nota al pie, junto al *copyright*, que nos informa del año en que se publicó una obra que seguirá siendo disfrutable hasta el fin de los días.

# La aventura en soledad y otras tragedias posmodernas

*por Marcos Gabarri*

ILUSTRACIÓN: JOAQUÍN CALDERÓN

A veces, me pregunto dónde estará ese mundo enigmático y colosal del que hablaban las novelas de otras épocas. Quizá ni siquiera llegó a existir realmente, y no fue más que un sinfín de delirios provocados por el miedo, cuando los hombres escribían en la soledad de una vela y tatuaban su fragilidad en papel. Ésa siempre fue la mejor versión de los hechos. Con diferencia. Me gustaría creer que el mundo, en algún tiempo pretérito, estaba hecho a imagen y semejanza de alguna novela de aventuras; pero que, en la expansión de nuestro progreso, acabó hecho añicos. Junto a él, el sobrecogimiento ante lo descomunal acabó tirado en una cuneta. Cuando despertó, se vio asimismo encerrado en una celda claustrofóbica, en la que cada día es más difícil soñar. La cosa es que la imaginación se ha amedrentado a base de *telebasura* y centros comerciales, el mundo ha empequeñecido como nunca antes, y la única soledad que existe en las abarrotadas calles es la que crea el sistema en el interior de sus transeúntes. En este contexto, ¿dónde tiene cabida la epopeya contemporánea?

Dicen que toda buena historia está basada en el viaje del héroe, ese *monomito* de llamada a la acción del que el célebre Joseph Campbell hablaba en 'El héroe de las mil caras'. En el abismo de los años cuarenta, el mitólogo se atrevió a crear una teoría que consiguió reducir las bases de la narración a unos pocos rasgos. Según el estadounidense, los personajes que admiramos, pese a su aspecto camaleónico, no son más que figuras procedentes de nuestro inconsciente colectivo, como diría Carl Jung, pero actualizadas por el contexto social de cada época. No importa que hablemos del Moisés bíblico o del Neo de 'Matrix', pues todo se rige por un mismo patrón: la aventura del héroe clásico. A pesar de que los estudios del profesor contaran con un buen puñado de detractores, sus conjeturas no tardaron en convertirse en la piedra angular para muchos guionistas *palomiteros*. Fue así como Hollywood acabó infestada de cintas que siguen al dedillo el esquema de Campbell, dando lugar ▸



a obras con las que el público pueda empatizar fácilmente. Partiendo de esta base, no es de extrañar que el ocio electrónico adoptara este mismo modelo para el desarrollo de sus historias: al fin y al cabo, un *alter ego* es una herramienta mucho más poderosa que cualquier personalidad creada para un protagonista fílmico.

Dentro del mundo de los videojuegos, el propio viaje del héroe se plantea como la excusa perfecta para el desarrollo de títulos de lo más diverso. La aventura reaparece como el género predilecto para el uso de un esquema manido, pero que la propia idiosincrasia del medio ha ido limando a través de la experiencia. El resultado fueron productos con identidad propia: basados en los mismos cimientos sólidos sobre los que se erigieron muchos gigantes de barro, pero con el potencial necesario para trasladar la epopeya a un nuevo lugar en el que crecer. Así, los hechos y emociones que se describían en el pasado tuvieron que ser adaptados a un formato novedoso de posibilidades tan diferentes como análogas. Volvimos a sentir los nervios de adentrarse en lo desconocido, la adrenalina del peligro o el dulce aroma a misterio que empapa todo aquello que se encuentra más allá de nuestra zona de *confort*. Pero entre toda esa amalgama de sentimientos, fue la soledad la que un día se convirtió en la verdadera diva del género de aventuras, encontrando su máximo esplendor en la visión en tercera persona. Junto a ella nos inmiscuíamos en las cuevas del Perú del primer 'Tomb Raider', apretaba nuestra mano al encarnar a los protagonistas del díptico de Fumito Ueda, y fue nuestra sed de venganza recorriendo la devastada Nosgoth de la saga 'Legacy of Kain'. Eran tiempos en los que un solo jugador era suficiente para disfrutar de una obra al cien por cien. Eran tiempos en los que éramos nosotros los que, *gamepad* en mano, tatuábamos nuestra fragilidad a base de píxeles.

Llena de matices, la soledad siempre ha sido un tema universal. Pero la faceta que nos interesa es esa visión del yo y el entorno; aquella conexión con la naturaleza que pregonaban nuestros antepasados, y que siempre ha ido de la mano de las aventuras más épicas. Cuando el siglo XX reventó



la *belle époque*, el vínculo persona-escenario se transformó, desequilibrando la balanza: ésta perdió la mesura, decantándose hacia la admiración o el miedo, como en el cine *western* y en las películas de 'Alien' de Ridley Scott, respectivamente. Décadas más tarde, con sus homólogos lúdicos, como 'Red Dead Redemption' y 'Dead Space' —salvando las distancias— era una señal de que la aventura flotaba como pez en el agua en su nuevo medio. Incluso, la aventura en soledad era capaz de dejar en evidencia al juego cooperativo. 'Obscure' puso de manifiesto que no importa cuántos jugadores haya en la misma sala: aquí, la soledad nos observa, en silencio, mientras recorremos un escenario sobrecogedor, con el fin de embriagarnos con su fragancia a *permadeath*.

Hoy, la balanza no para de tambalearse. La popularización del juego *online* vuelve a dinamitar el concepto de soledad hasta darle un toque maquiavélico. La aventura se disfraza, escondiendo a su compañera tras una cortina. La paradoja hace su aparición cuando 'Journey' o 'Dark Souls' proclaman a los cuatro vientos la soledad en un



entorno interconectado. Vemos cómo el progreso vuelve a llamar a la puerta para amenazar al colosal mundo virtual que hemos creado *bit* a *bit*. ¿Correrá la misma suerte que su homólogo remoto? Sólo el tiempo lo sabe. Los servidores tienen el poder de aumentar y reducir el diámetro de esos planetas llenos de ceros y unos, y el entorno multijugador se presenta como la entelequia de la epopeya actual. En este contexto, la aventura en soledad es una farsa momentánea que termina cuando nos damos cuenta de que nos observan; cuando la estructura del viaje del héroe no la escribe la tinta que desprende nuestro *gamepad*, sino los espectros anclados en un sofá que no es el nuestro.

Pero, en el fondo, esto es insignificante. Lo verdaderamente terrorífico es la otra cara de la soledad, consecuencia directa de la nueva epopeya: la soledad accidental. Sucede tras el *big bang* inicial, cuando algunas aventuras tienden a convertirse en un cascarón vacío, en una obra sin alma. El agujero negro del consumismo las convierte en productos perecederos, pues la llamada del progreso mira al presente y no al futuro, como en la vasta tierra de 'Phantasy Star Online'. El título fue una de muchas aventuras mutiladas, un ejemplo de tierra árida a la que sólo se puede acudir para asombrarse de un entorno desértico; por mucho que servidores privados trataran de resucitarla, nunca la aventura en soledad había sido tan trágica.

La velocidad del nuevo siglo ha dejado atrás a la aventura del yo y el entorno. La soledad requiere disciplina. Es casi un hábito. Camina lento, sufriendo en sus carnes el viaje del héroe que ella misma creó, mientras nosotros la convertimos en el nuevo drama posmoderno. Pero ¿quién necesita la epopeya solitaria en un ambiente efímero? Sentarse en la oscuridad a hacerse preguntas carece de sentido si las luces de la industria nos deslumbran con respuestas. Jugar así es difícil. Al menos, entre tanto ruido y exhibicionismo, siempre podemos volver a disfrutar de nuestro pasado, y de aquellas pequeñas aventuras que luchan por hacerse oír en la actualidad. Pero, oye, que no todo son quejas y llantos: la nueva epopeya también está llena de virtudes. Pero ese ya es otro tema.

# La máscara del rolero

*por Sergio Guerreiro*

Jugar a un juego de rol tradicional es una experiencia que recomiendo a cualquier persona. Interpretar a otro personaje que no somos nosotros es un desafío en sí mismo: una prueba no sólo de nuestra capacidad de actuación, sino también de empatía, de poder ponernos en los zapatos de otra persona fueran cuales fueran la mentalidad y las motivaciones de la misma. ¿Qué le motiva, qué quiere proteger, quién quiere ser? *A priori* es algo que no nos importa (y más de uno suele pasarse la empatía por el forro y jugar a lo suicida, o con la mentalidad de «mato a ese orco/zombie/enemigo masilla y me quedo sus cosas»), pero al formar parte del universo del juego, lo hacemos nuestro y nos adentramos en una experiencia única para cualquiera que nunca haya jugado uno de estos juegos con anterioridad. Cierto es que los hay más centrados en el combate o el mazmorreo, pero en un gran juego de rol, la interpretación es el pilar clave y lo que lo hace destacar de otros juegos.

Uno de los mejores exponentes de dicho entretenimiento lo suelen dar los roles en vivo. Para empezar, hace falta una máscara, un trasfondo que crearemos nosotros o uno de los diseñadores de la partida. Una vez la máscara está lista nos la ponemos y entramos en el juego, empujados a ello sin ninguna idea previa de qué hacer más allá de un par de metas y trazas de personalidad (y puede que algún objeto). Cuando ya está todo listo, el telón se levanta, la función empieza y comienza nuestra historia. En el ejemplo de un rol en vivo, con todas las ventajas que conlleva la interacción humana, la tensión y la emoción se hacen más palpables, tanto en juegos enfocados al combate con armas acolchadas como en otros donde dependemos de controlar nuestras emociones y echarle cara para conseguir lo que queremos. Las alianzas y el enfrentamiento entre jugadores con distintas metas dan lugar a un combate mental que logra emocionar sin importar el resultado alcanzado, porque formar parte de un juego de rol no es sino ser un actor en una gigante obra de teatro completamente interactiva y de final abierto. Más de un literato lloraría al ver algo así cobrar vida.



Por otro lado, cuando miramos a nuestro medio, el de los videojuegos, observamos que estas experiencias y sensaciones no han tenido una traducción óptima. Cuando hablamos de juegos de rol pensamos en aquéllos en los que se busca que el jugador tenga un avatar virtual, que pueda proyectarse en el personaje que éste ha creado o controla, y se le dan opciones y posibilidades para encontrar aquélla en la que se sienta más cómodo. Nada hay que le fuerce a ser otra persona, salvo que se lo autoimponga. Sólo se le dan opciones como condimento a sistemas basados más en el combate, las armas, la acción y los objetos brillantes que son mejores que los que ya tenemos. La productividad por encima de la empatía al querer más y más, y tener siempre un nivel más o una mejor pieza de equipamiento. Es la tónica principal que nos encontramos en los videojuegos, pero por suerte no siempre fue así.

Viajando un poco en el tiempo encontramos el motor Aurora, aquél que utilizaban los títulos de la saga 'Neverwinter Nights' (y, con el tiempo, el primer 'The Witcher'). Esta herramienta permitía, utilizando como base el mapa del juego, la creación de misiones, encuentros, combates, personajes no jugadores, etc. Una herramienta abierta, que se prestaba a la modificación y al cambio libre a aquél con los conocimientos suficientes sobre su funcionamiento. ¿Qué significa esto? Significa que puede utilizarse como el perfecto sustituto de los juegos de rol tradicionales, más incluso que los clanes destinados al roleo o servidores privados con el mismo objetivo en los multijugadores masivos. El poder cambiar cualquier cosa, en cualquier momento, hace que podamos abrir la puerta a la imaginación de los directores de partida para poder adaptarse a todo lo que ocurre en sus mundos, a esculpir el mundo viviente en el que se convierten las partidas de rol. Comunidades como la antigua NWNDragonlance utilizaron estos juegos para crear sus propias historias dentro del universo de 'Reinos Olvidados'. El caso particular de esta comunidad denota lo bien construida que estaba. Para empezar, uno debía redactar la hoja de su personaje, ▸



con su trasfondo, personalidad, etc., y enviarla a los moderadores. Una vez en el juego, se tenía que hacer una prueba para que el jugador demostrase que sabía rolear, además de que sólo podía subir de nivel si los propios moderadores lo veían actuando acorde a la máscara que había escogido interpretar, un refuerzo positivo que a su vez disuade a los jugadores más centrados en el combate. Incluso los jugadores tenían en su inventario una bolsa de dados para poder escenificar o tratar las situaciones que no podían resolverse con el motor básico del juego para la interacción entre personajes, como forcejeos o embaucamientos. Todo estaba montado para que la experiencia fuera lo más cercana al rol tradicional, para que cualquiera al que le interesase pudiera ponerse la máscara, evadirse y divertirse actuando en compañía de otras personas con la misma pasión y afición. No es de extrañar que, en general, las comunidades roleras sean tan cerradas debido a esta misma razón, ya que todos los implicados, desde los directores del juego a los propios jugadores, crean el entretenimiento que buscan, retroalimentándose de una manera óptima.

Sin duda es triste que en los videojuegos todo lo referente al rol, pese a sus múltiples ventajas, haya quedado deslucido por la fantasía de poder y las mecánicas centradas en el combate, ahogando una de las principales virtudes de dicho tipo de juegos. Pero pensar que se ha abandonado es autoengañarse. El rol sigue existiendo, ya sea con las citadas comunidades en los diversos MMO (como 'Guild Wars 2', 'Final Fantasy XIV' e incluso 'World of Warcraft') o aprovechándonos de esa herramienta que creo BioWare en 2002, que es la traducción perfecta del género, de lo que significa vivir en un mundo fantástico a través de los ojos de otra persona y entender otros puntos de vista o mentalidades. Aunque a día de hoy parece que no tengamos cerca un sucesor espiritual de los mismos, la comunidad rolera está presente y sigue viva, negándose a morir pese a las circunstancias actuales. Y no dudará en aceptar con brazos abiertos a un nuevo jugador que decida ponerse una máscara y empezar a jugar.




www.juegaterapia.org



# Nunca digas «ésta es mi última aventura»

*por Israel Fernández*

▶ ILUSTRACIÓN: FRANCISCO MIGUEL MARTÍNEZ

No es sólo una máxima de la Escuela Peripatética: las ideas fluyen a través del movimiento. Caminar es el hábito del filósofo y el poeta. «En el momento en el que se empiezan a mover mis piernas, mis pensamientos empiezan a fluir», escribió el novelista Henry David Thoreau. Friedrich Nietzsche fue más contundente: «todas las verdaderas buenas ideas se concibieron caminando». Estudios sobre la creatividad apuntan a ese vibrato de músculos y respiración acompasada. Según Thomas de Quincey, el poeta William Wordsworth caminó unas ochenta mil millas en su periplo vital. Blas de Otero no escribía, «trasladaba lo que veía»; y murió como paseaba, en silencio. Tantos otros entendieron que las musas hay que salir a buscarlas, lejos del claustro de la rutina. El propio Nabokov proponía que, para entender el 'Ulises' de James Joyce, hay que sentir la ruta de los protagonistas. Sí, recorrer el mapa. Como el Camino de Santiago, la ruta de Don Quijote. Se afianza la memoria, se cartografía el espacio, se escribe el mundo a través de «la gastronomía del ojo», que diría Balzac.

En todo movimiento hay desafío, y todo está en constante movimiento. Esto es física, no lo digo yo. De esta confluencia surge el hallazgo, la revelación. Las expediciones, las Cruzadas, todo lo que está escrito en los libros de historia son fruto de ese flujo, ese andar el camino. Sólo así encontramos la maravilla.

¿Cómo hubo de sentirse Fernando de Magallanes al atravesar la Tierra del Fuego, o los franceses al toparse con las otras Islas de la Desolación, las Kerguelen, en mitad de la nada más absoluta? ¿Y qué me dicen del marciano paraje subártico que mapeó William Edward Parry, hasta la mismísima Ellesmere, o el primer encontronazo con las Américas, en Terranova, por medio de los vikingos islandeses? Esas sensaciones no las podremos explicar jamás. Eran tiempos de descubrimiento. ¿Puede alguien dar el paso que dio Julio Verne, padre de la ciencia ficción, la mente que imaginó nuestro futuro, o Emilio Salgari, creador de Sandokán? ¿O sentirse como Marco Polo, viajero incansable y amante lascivo de la aventura en su sentido más puro y natural? No. Ya lo hemos ▶



descubierto todo. El viaje ahora es digital. No hay extrospección, hay ruido de ventiladores, de fuentes de alimentación; el zumbido eléctrico de los transistores.

Los chavales de mi entorno, con presupuestos manchegos y la harina por *delicatessen*, no teníamos barcos, ni cartas náuticas. No, hijo mío. Teníamos bicis: unas BH acero azul más duras que la curva de dificultad de un 'Battletoads'. Nuestras monturas, fieles corceles —aunque a más de uno nos dejaban tirado—, con las que enfrentábamos igual a gigantes que a salamandras. Y siempre tan cerca y tan lejos, soñando con monstruos como el gusano de arena de Arrakis, sin saber siquiera que alguien ya había escrito sobre ello, imaginando un mar terrestre a través de la ondulación que provoca el calor en el horizonte. Entonces no sabía que aquel fenómeno se llama refracción. Para nosotros, el mar existía bajo tierra: lo alcanzaríamos si encontrábamos una cueva, una galería lo bastante profunda que nos llevara hasta el mismísimo corazón perdido de la corteza terrestre.

Lo nuestro era pedalear hasta salirnos callos y ponerles nombres rimbombantes a las bicis, como a buques cañoneros o a los caballos de conquistadores. Incluso pegarles cromos con nuestros propios diseños. Por aquel entonces la aventura no se televisaba: se vivía en las carnes, sucias de tierra y arañazos de sarmientos. El goce de vivir.

Un día el jefe de expediciones, el chaval mayor del grupo y, en cierta medida, responsable de nuestras escapadas por montes conquenses, decidió que ya era viejo para todo aquello, que mejor darse besitos tirado en un sofá heredado por algún difunto abuelo. El universo romántico hizo aguas: tocado y hundido. Los bucaneros en cubierta se quedaron sin capitán, y las bodegas se llenaron de ratas. Las cámaras de las bicis se desinflaron con el calor. Las cadenas se oxidaron, y una pátina de polvo las condenó para siempre. «Ésta es mi última aventura». Lo percibí. Y dejamos de movernos, como si cualquier pretexto fuese un buen argumento para olvidarnos de jugar. Fue entonces cuando empecé fuerte con los videojuegos. Eran el sustituto. En ellos siempre hay movimiento. Se basan en el progreso, en las acciones que desembocan en hallazgos: lo tenían todo. Sólo quería salir del colegio, lo más rápido posible, y volver a encerrarme en esos mundos. El resto quedó relegado: ya no excitaba los sentidos.

Y, al llegar a casa, 'Shin Megami Tensei II'. O las cacerías tramposas en 'Duck Hunt', arrimando la

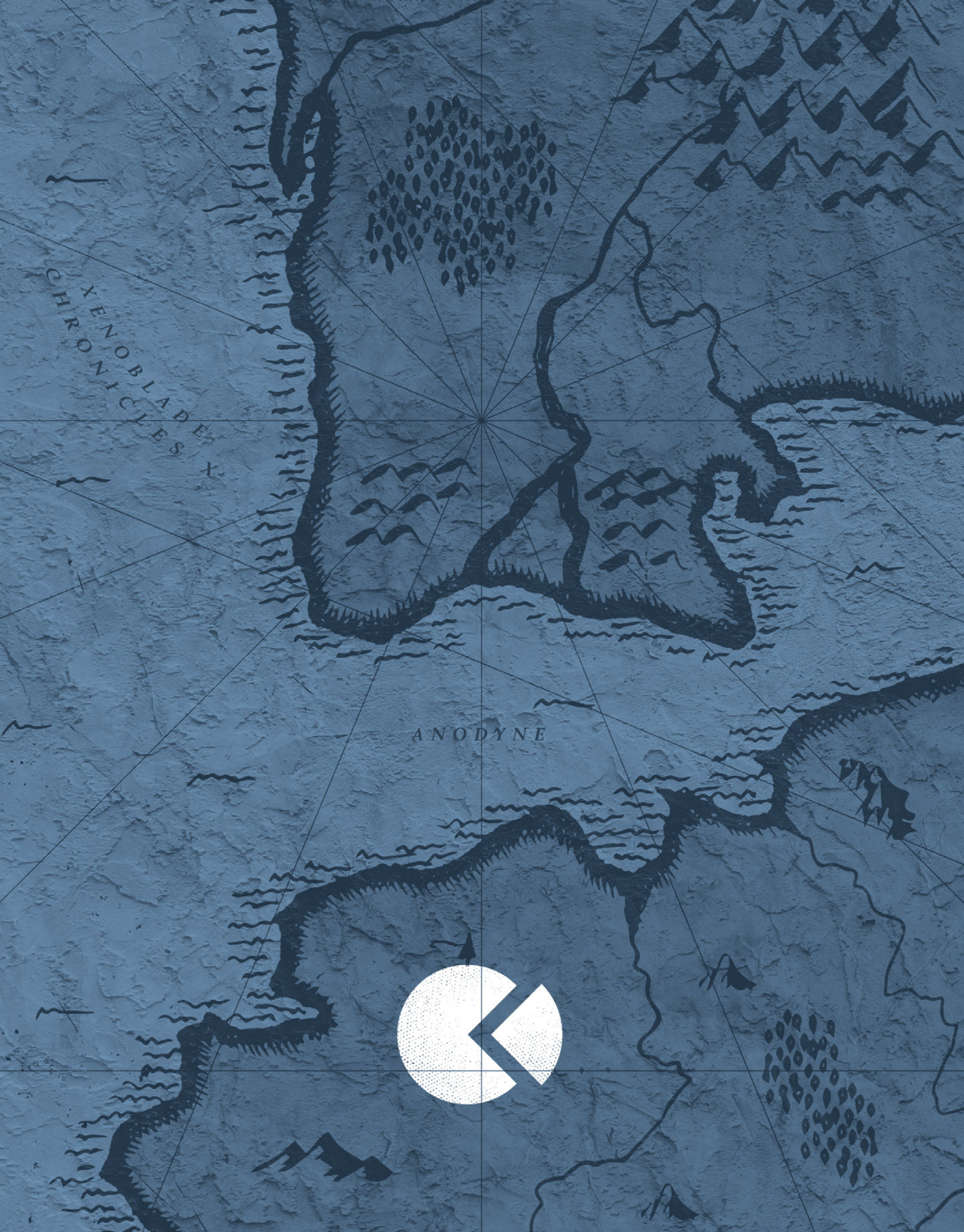
pistola a la pantalla de la tele. Así fue un tiempo. Después, 'Pokemon Amarillo'. Uno de mis mayores placeres en los videojuegos, por aquel entonces, estaba en poder desplazarme rápido, verle las costuras a los *scripts* y recorrer el escenario en un santiamén. Igual por eso los mapas son cada día más grandes. Para una buena *mountain bike* había que ahorrar media infancia, pero en Ciudad Carmín me dieron el *ticket* de bici gratis; sólo tenía que volver a Ciudad Celeste, hogar de Misty, y canjearlo en una tienda. 'Boku no Natsuyasumi' es una de mis sagas cabecera por esta misma razón: Boku, el protagonista, pasa sus vacaciones de verano en el pueblo, equipado con una bici de un lado para otro, y vive las mismas aventuras que viviría un chaval de su edad. Hablar, hablar más, recorrer cien veces los mismos caminos y convertirlos a través de sus ojos en campiñas napolitanas, colinas agrestes o qué sé yo, la simple realidad existiendo en paz. Creo que Hayao Miyazaki es el mejor para retratar este sentimiento: con cuatro trazos y un poco de acuarela traslada el aroma de un acantilado, de la hierba húmeda pisoteada por vacas tontas, de la infinita calma que rodea aquello que no ha sido mancillado por un progreso tenaz e implacable.

Hace algunos días volví al pueblo. Llovía. Aquello era un barrizal, aunque habían asfaltado más de la cuenta. Paseé un poco, a sabiendas de acabar destrozando mis Converse. La gastronomía del ojo, devorando cada centímetro de color, cada refracción y salpicadura sobre los cristales de las gafas. Amé ese tintineo, ese rumor calado. En mi pueblo no tengo fibra óptica de alta velocidad. Recordé la paradoja: abrazamos el videojuego como acto contestatario porque estábamos aburridos de la bici, del pueblo, de la rutina. La rutina de un niño es jugar. La del adulto, trabajar, y hacer que valga la pena, disfrazarlo de subterfugios y al mal tiempo buena cara y dar lo mejor de uno mismo; porque, claro, siempre estamos mirando al futuro, y luchando por algo mejor.

Entonces me encontré con él, el viejo *Capi*, el único que tenía mote y no era denigrante. Resulta que cuatro años entre infantes es una brecha monstruosa, una dimensión desconocida, pero entre adultos es apenas una arruga aquí o allá. Hablamos durante un buen rato, recordando escenarios; él ahora es diseñador de videojuegos. Parece casi un acto sacrificial: crear mundos para que otros los disfruten. En el ambiente hubo un cierto sentimiento de reproches de uno hacia el otro, y en algún momento me preguntó: «¿tú también juegas para olvidar que eres adulto?». Me explicó que ese es un enfoque muy mezquino, que los juegos deberían nacer a partir de la celebración del hallazgo, como una pintura: reflejar aquello que has visto que otros pudieran no ver, y transmitirlo hasta sus ojos. El caso es que me confesó que estaba atascadísimo: tenía que presentarse a no sé qué Game Jam, y no había sido capaz de trabajar en nada que no fuesen plagios o imitaciones disimuladas; había vuelto al pueblo con propósito de asesinar al monstruo de la rutina, pero con tanta lluvia no podía salir a ninguna parte. Entonces le recordé el lema de los psychonauts: «*prepare your mind*». Hay que estar siempre dispuesto para lo que venga.

La lluvia amainó, y decidimos volver andando, porque en los pueblos todo se hace andando. En ningún momento sacamos nada en claro de aquel encuentro, más allá de las ironías. Pero concluímos en que las rutinas son una mera percepción. Como el movimiento. Marco Polo no cesó en su afán por el descubrimiento hasta el último de sus días. No en vano, es uno de los nombres más venerados de todo Venecia. Imagino que su vida no fue un constante devenir a toda prisa: que hubo momentos de calma, como cuando, encarcelado por los genoveses, le relató sus viajes al escritor Rustichello de Pisa. Al momento de despedirnos, vimos que estábamos casi a las afueras, frente a un cartel publicitario de La ruta de Don Quijote. Otro que tal: ¿logró sus metas vitales? En el póster, bajo el perfil de la bacía —el carismático sombrero del hidalgo— estaba escrita una frase, una que ni siquiera es suya sino de Apio Claudio, famoso magistrado de la antigua República romana: «cada uno es artífice de su propia ventura». Nos quedamos mirándonos. Y recordamos, de inmediato, otra frase, muy típica de mi pueblo cuando éramos niños: «quien no se aventura, no ha ventura». Y qué gran verdad.


GAMEREPORT
VIEJOS AMIGOS
NUEVOS RECUERDOS
GAMEREPORT
NINTENDO


XENOBLADE CHRONICLES X
ANODYNE